

GAME BOY ADVANCE™



**INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatieotoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the ADVANCE WARST™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu ADVANCE WARST™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Sästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 1990 - 2001 NINTENDO. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./Tous droits réservés.

CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	34
Français	64
Nederlands	94

CONTENTS

Controls	4
Preparing for Combat	5
Game Screen	5
Rules of Engagement.....	6
Map Menu	10
Fog of War	12
Mode Select Details	12
Essential Intel Dossier	22
Playing Multi Game Pak play,	
1 Game Pak play.....	32



CONTROLS

L Button

Move cursor to units awaiting orders.

+ Control Pad

- Move cursor
- Make menu selections

START

- Begin game
- Display **Overview Map**
- Skip opening cinema

SELECT

- Display **Map Menu**
- Recorder troop display (See chapter "Map Menu")

R Button

Display INTEL on units and terrain features.

A Button

- Confirm selections
- Display **Map Menu**
- Display movement range

B Button

- Cancel selections
- Display attack range (When cursor is on a unit while the B Button is being held.)
- Highlight all units (When cursor is not on a unit while the B Button is being held.)



PREPARING FOR COMBAT

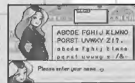
Insert the **ADVANCE WARS™** Game Pak into your Game Boy Advance™.

NOTE: This Game Pak is not for use with Game Boy™ or Game Boy™ Color game systems. When you turn the power ON, the GAME BOY logo will appear followed by the **Language Selection Screen** where you can choose one of the languages (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS or ESPAÑOL) using the + Control Pad. Then press the A Button to confirm and the opening cinema will be shown. Once the opening cinema is finished, or once you press the A Button or START, you'll see the **Title Screen**.



NAME ENTRY

Press START or the A Button on the **Title Screen** to move to the **Name Entry Screen**, then enter any name you like. Use the + Control Pad to choose a letter and the A Button to confirm your selection. Press the B Button to cancel a selection. When you have finished entering your name, move the cursor to OK and press the A Button.



! Once you have saved a game in progress, the **Name Entry Screen** will no longer be displayed.

GAME SCREEN

The **Game Screen** is the battlefield, and the orange army units are yours to command. Units are individual components of your army that you use like chess pieces. A single unit can have as many as ten HP (Hit Points). Do your best to remember this.



! Use the + Control Pad to move the cursor. The cursor can be used to select units, terrain, and menu selections.



RULES OF ENGAGEMENT

COMBAT PROGRESSION

Battles consist of a CO issuing orders to his or her deployed units, then selecting END to complete that turn. All COs in the field do the same. When all the armies have finished issuing orders, day one of the battle is complete. This process repeats until one army emerges victorious.

DEPLOYMENT AND FUNDS

War Funds

It takes FUNDS to deploy units into the field. You receive funds by capturing and holding neutral or enemy properties.* The more properties, the more funds your army receives. Unused funds are carried over to the next turn.

* Cities, airports, ports, and bases are the only properties that can be captured.

! Funds cannot be carried from one map to the next.

Unit Deployment

To deploy units, place the cursor on a deployment property — a base, airport, or port — and press the A Button. Then on the **Deployment Menu** use \uparrow and \downarrow on the \oplus Control Pad to select the unit you want to deploy and press the A Button to confirm the decision.

! New units can be used on the turn following their deployment.

! A single army can deploy a maximum of fifty units.

TROOP MOVEMENT

To move a unit, you must first select it. Place the cursor on the unit you want to move and press the A Button. Once a unit is selected, its movement range is displayed. Place the cursor in the space you want to move the unit to and press the A Button. The unit will follow the path shown by the Movement Arrow.*

* The Movement Arrow is the red arrow that traces the route from the selected unit to its destination.

After a unit reaches its selected destination, the WAIT command appears. When you select this command, the unit changes to a darker colour. Darkened units cannot receive further orders until the next turn.

! You can move all of your units using these steps. You cannot deploy more than one unit per space.

About Fuel

Units consume fuel as they move. Planes and ships burn fuel even when they are not moving. When out of fuel, ground forces are unable to move, while air and naval units either crash or sink.

PROPERTY CAPTURE

When you move an INFANTRY or MECH (mechanised infantry) unit to a neutral or enemy property, the capture command (CAPT) appears. Select this command to make your unit begin securing that property.



ATTACKING THE ENEMY

When a unit is in position to attack the enemy, FIRE will appear in the **Command Menu**. Select this command to display the Attack Cursor. Use the \oplus Control Pad to choose which enemy unit to attack and press the A Button. Your unit will then begin its attack.

You command both direct and indirect combat units. Direct combat units move into attack position next to the enemy and fire in the same turn. Indirect combat units must move into attack position some distance from the enemy and then wait a turn before firing. The benefit of indirect fire is that the attacking unit is safe from counterattack. Developing a strategy that uses these two distinct unit types successfully is one of the keys to becoming a solid CO.

! The attack range varies among indirect combat units.

If you reduce an enemy unit's HP to zero, the unit vanishes from the field of battle. Of course, the same thing occurs if one of your units has its HP reduced to zero.

SUPPLIES

You must supply your units with fuel and ammo. There are two ways for units to receive supplies. First, all units that are on bases or adjacent to an APC (Armored Personnel Carrier) will have their fuel and ammo automatically replenished at the beginning of each turn. The units on bases will also regain two HP. You can also resupply a unit by moving an APC into an adjacent space and selecting SUPPLY from the **Command Menu**.

! All units are capable of receiving supplies. If there are multiple supply vehicles deployed, they can all distribute supplies.

! Air units receive supplies in airports. Naval units receive supplies in ports. Naval units stopped on shoals can also receive supplies from lander units.

Unit Receiving Supplies



APC

JOINING

You can join two units of identical type to form one unit. This is useful when you have units that are low in HP. To join units, move one unit onto a space occupied by a unit of the same type and select JOIN from the **Command Menu**. Press the A Button to confirm your command and make the units merge to form a single unit. The newly formed unit's HP is the total of the two single units' HP.

! You cannot join two units together if one of the units has ten HP. A newly formed unit's maximum HP is ten, even if the total of the two original units' HP exceeds ten.

LOADING

Transport units* have the ability to carry other units from place to place. To load a unit onto a transport vehicle, move the unit you want to load to a space occupied by a transport unit and select LOAD from the **Command Menu**. An icon will appear on any transport vehicles carrying units. Place the cursor on a transport vehicle to view the type of unit it is transporting.

*APCs, transport copters, landers, and cruisers are all transport units.



APC

Unit to be Transported

UNLOADING

To unload a unit, select DROP from the **Command Menu**, use the + Control Pad to select where you want to unload the unit, and confirm your selection with the A Button.

! If there are two units being transported, use + and - on the + Control Pad to select which unit to unload. Transport units capable of carrying two units can unload both units during the same turn.

BATTLE OUTCOME

VICTORY

There are two ways to win a battle: HQ Capture and Rout. HQ Capture requires one of your infantry or mech units to capture the enemy HQ. To win by Rout, you must defeat all deployed enemy units.

! Depending on the rule settings and the map being battled on, Base Capture may also be a means to achieve victory.

DEFEAT

There are three ways to lose on the field of battle: HQ Capture, Rout, and White Flag. HQ Capture occurs when the enemy captures your HQ. Rout occurs when all of your units are destroyed. White Flag occurs when you give up and choose YIELD from the **Options Menu** on the **Map Menu**.

! The terms for victory vary between game modes.

MAP MENU

To display the **Map Menu**, place the cursor on an unoccupied space on a map and press the A Button.

! The contents of the **Map Menu** may vary between game modes.



UNIT

UNIT displays vital intel about all of your deployed troops. Use \uparrow and \downarrow to scroll through the units displayed and \leftarrow and \rightarrow to scroll through the display headings. Press SELECT to reorder the unit listing to match the selected display heading.

Unit Intel Screen

TYPE:	The name of the unit
HP:	The number of HP per unit
GAS:	The amount of fuel per unit
RDS (Rounds):	The number of primary weapon rounds per unit

INTEL

Select INTEL and then STATUS to view information on the current battle. Use the \leftarrow Control Pad to select a menu option and press the A Button to confirm your choice.

STATUS

The **Battle Status Screen** displays the current map name, day of battle, number of bases held by each army, number of neutral bases, and information on funds. The **Unit Status Screen** displays intel on the total number of units deployed, number remaining, and number defeated.

TERMS [Campaign Mode only]

I will inform you of the terms of victory for each map in **Campaign Mode**.

RULES [US MODE and LINK MODE only]

This selection allows you to check the TEAMS and RULES settings. However you can't change settings on this screen.

! The menu contents may differ between game modes.

CO

Select CO to view OFFICER DOSSIERS for the Commanding Officers participating in the current battle. Press \leftarrow and \rightarrow or the R and L Buttons to switch between dossiers. Use \uparrow and \downarrow to scroll through the OFFICER DOSSIERS.

SAVE

This command lets you save your game's progress.

BE CAREFUL! You will have to repeat any unsaved actions if you turn your system OFF. Saving frequently is often an important part of a good strategy.

REMEMBER! This game does not have an auto-save function, so it's up to you to include saving in your battle plans.

! Only one file per game mode is available for saving. LINK MODE games can't be saved.

Deleting All Game Data

Press and hold the L Button, \uparrow , and SELECT when turning the power ON to bring up the **Delete Game Data Screen**. Use \rightarrow to select YES and confirm with the A Button.

! BE CAREFUL! Deleted game data cannot be restored.

OPTIONS

The **Options Menu** contains game setup selections. Use \uparrow and \downarrow to select the setup you want to change and then press the A Button to make changes.

MUSIC

Turn the game music ON or OFF.

VISUALS

Set which visuals to display during game play.

VISUAL A: Display both Battle and Capture animation.

VISUAL B: Display Battle animation only.

VISUAL C: Display player Battle animations only.

NO VISUAL: Display no animation.

DELETE

Select the unit you want to delete with \uparrow , \downarrow , \leftarrow , and \rightarrow , then press the A Button to confirm.

YIELD

Select YES and confirm your choice with the A Button to yield and forfeit the battle.

EXIT MAP

This selection lets you return to the **Mode Select Menu** at any point during a battle. Choose YES and press the A Button to confirm your selection and end the battle.

! The contents of the **Options Menu** and the game setups that you can change may differ between game modes.

END

After you finish issuing commands for your turn, select END to end your turn and press the A Button to confirm.

FOG OF WAR

On some maps, you will encounter a phenomenon called the FOG OF WAR. FOG OF WAR limits visibility, so your units can only see as far as their individual vision ranges allow. The vision range is different for each unit. Infantry and mech units can increase their vision ranges by three spaces when they climb mountains.



! For more information on individual units' vision ranges, see chapter "Essential Intel Dossier".

MODE SELECT DETAILS



FIELD TRAINING

In FIELD TRAINING, you can gain actual battle experience while I instruct you in the art of war. On the **Mode Select Screen**, use \leftarrow and \rightarrow to choose FIELD TRAINING, and press the A Button to confirm your selection. On the following screen, use \leftarrow and \rightarrow to select the map you want to play, then press the A Button to confirm.

VS. MODE

On the **Mode Select Screen**, use \leftarrow and \rightarrow to choose VS. MODE and press the A Button to confirm your selection.

Playing VS. MODE

To play VS. MODE, you need one Game Boy Advance game system and one **ADVANCE WARS** Game Pak.

Player 1 issues commands to his or her units first. When Player 1 is finished, he or she passes the game system to Player 2. Player 2 issues orders and then passes the system to Player 3 who follows the same procedure. When Player 4 completes his or her turn, he or she passes the system to Player 1. The players continue to take turns in this fashion until the battle is complete.

! This explanation is for a four-player game with four human players. If there are only three human players, the computer controls the additional army and takes its turn at the appropriate time.

When you first play the game, your only Menu option is NEW. After that, you will also see CONTINUE.

At first, there will be four different maps available for VS. MODE play. To select the type of map, use \leftarrow and \rightarrow . Use \leftarrow and \rightarrow to select the map you want to use, then press the A Button to confirm your choice.



Map Types for VS. MODE

PRE-DEPLOYED	On this type of map you enter combat with a set type and number of pre-deployed units. You cannot deploy any additional units.
3P MAPS	Select this option to vie for victory on maps designed specifically for three-player combat.
4P MAPS	These maps let you pit your tactical skills against three other armies in a no-mercy melee.
WAR ROOM	WAR ROOM maps become available once the mode itself is opened for play.

! You can buy additional maps with Advance Wars Coins, which you can earn in the **Field Training** and **Campaign Modes**. For more information on purchasing maps, see paragraph "Battle Maps".

After you select a map, the **CO Select Screen** appears. Choose the officers you want to use and set whether each one will be controlled by a human player or by the computer. Use \leftarrow and \rightarrow to move between headings or \leftarrow and \rightarrow to choose settings for them.

! In battles of three or more armies, you can create teams by assigning flags to each army. Armies under the same flag are allied and will battle cooperatively.

Next, set the combat **RULES** to your liking using \leftarrow and \rightarrow to move between the rules then \leftarrow and \rightarrow to change the rule setups.



RULES

FOG	Turn FOG OF WAR ON or OFF. Selecting ON limits the vision range to that of each individual unit.
WEATHER	Select between CLEAR, SNOW, RAIN, and RANDOM. RANDOM allows for climate changes throughout the course of the game.
FUNDS	Set the amount of money received per allied base. This affects the number and type of unit you can deploy during battle.
TURN	Set the number of days combat will continue. Victory is awarded to the army with the most bases at the end of the pre-determined time limit.
CAPT	Choose to have victory determined by the number of bases captured during game play. The game ends when the set number of bases have been captured.
POWER	Turn the CO powers ON or OFF. Choosing ON allows you to use your commanding officer's special power. Each CO has a different power.
VISUALS	Select the animation setup that you prefer. The animation options are the same as those explained in the Options Menu .

❗ Once a game is started, the rules cannot be changed.

LINK MODE

Choose this mode and link up two or more Game Boy Advance systems with the appropriate number of Game Boy Advance Game Link™ cables (sold separately).

❗ LINK MODE includes both MULTI-PAK and SINGLE-PAK game modes. Note that the number of Game Paks needed to play each mode is different.

MULTI-PAK (2-4 Players)

To play MULTI-PAK Link, you need one Game Boy Advance system and one Game Pak per person.

❗ Before playing, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.

On the **Mode Select Menu**, use \leftarrow and \rightarrow to select LINK MODE and press the A Button to confirm. On the next screen, select MULTI-PAK using the same steps. When you're done, the **Player Entry Screen** will appear.

Once all participating players have been entered, Player 1 should press START to begin data transmission.

❗ Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.



LINK FAILURE

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking. If this happens, turn all game systems OFF; check all Game Link cable connections and begin the data transmission setup again.

Once data transmission is complete, the **Map Select Screen** is displayed on all game screens. Select the map type with \leftarrow and \rightarrow , then select the map to be used with \leftarrow and \rightarrow .

❗ Any player can select a map for game play.

❗ Map availability varies depending on the number of players.



Link Failure Screen



Map Select Screen

Next, the **Team Select Screen** will come up. Each player will use \leftarrow and \rightarrow to choose a CO.

❗ In battles of three or more armies, you can create **TEAMS** by assigning flags to each army. Armies under the same flag are allied and will battle cooperatively.

RULES setup is next. Use \leftarrow and \rightarrow to move between the rules and \leftarrow and \rightarrow to change the rule setups. Press the A Button to confirm setup and begin the game.

❗ The **Rules Screen** is displayed on all linked game systems.

❗ The **RULES** setup cannot be changed once the game begins.

❗ The computer cannot control an army in this mode.



Teams Select Screen



Rules Screen

SINGLE-PAK (2-4 Players)

To play SINGLE-PAK Link, you need one Game Boy Advance system per player but only one Game Pak.

❗ Before playing, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.



In the **Mode Select Menu**, use \uparrow and \downarrow to select **LINK MODE** and press the A Button to confirm. On the next screen, repeat the same steps to select **SINGLE-PAK**. The **Player Entry Screen** will then be displayed on Player 1's game system. Player 1 should confirm the number of player entries and press **START**.

❗ Only Player 1's game system will display the **Player Entry Screen**. All other players' systems will display the **GAME BOY** logo.

Next, the **Download Screen** will appear on all players' game screens. When download begins, the **NOW LOADING** message will appear.

❗ It will take a few moments for the download process to finish.

❗ Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during the download process.

DATA TRANSMISSION FAILURE

The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the download setup again.

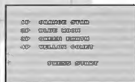
Once the download process is complete, **PRESS START** is displayed on Player 1's screen. Player 1 must then press **START** to begin the game.

❗ The computer performs map selection and rule setup in **Single-Pak Mode**.
The **map menu** options are specific to this mode.

❗ **SINGLE-PAK** games cannot be saved.



Data Transmission Failure Screen



Download Success Screen

TRADE MAPS (2-4 Players)

To trade maps, you need one game system and one Game Pak per participant.

❗ Before trading, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.

Trade Maps Mode lets you send and receive maps designed in the **Design Maps Mode**. The person sending map data is the **Sender**, and the person receiving the map data is the **Receiver**. The **Sender** can send map data to all linked players.

❗ Only one Map Data File can be sent at a time.

❗ Map data cannot be sent if that data has not first been saved.

All players need to select **LINK MODE** on the **Mode Select Screen** using \uparrow and \downarrow and then pressing the A Button. On the following screen, all players use the same steps to select **TRADE MAPS**. The **Player Entry Screen** is displayed next, and once each player has been entered, Player 1 must press **START**. This will begin data transmission.

❗ Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.

LINK FAILURE

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the data transmission setup again.

Once data transmission is complete, the **Sender Select Screen** appears on all players' game systems. Use \uparrow and \downarrow to select the player who will be the **Sender**.

❗ All players must select the same **Sender**.

SENDER

The **Map Select Screen** will be displayed on the **Sender's** game system. The **Sender** should use \uparrow and \downarrow to select a map data to send.

RECEIVER

The **Map Save Screen** will appear on the **Receivers'** game systems. The **Receivers** must use \uparrow and \downarrow to select the area where they wish to save incoming map data. Up to three maps can be saved on the **Map Save Screen**.

❗ Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.



Link Mode Menu Screen



Player Entry Screen



Link Failure Screen



Sender Select Screen



Map Select Screen



Map Save Screen

DATA TRANSMISSION FAILURE

The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections, and begin the data transmission setup again.



Waiting Screen



Data Transmission Failure Screen

SENDER

Once the data transmission is complete, the **Data Transmission Complete Screen** appears on the Sender's screen. The game then returns to the **Link Mode Menu Screen**.

RECEIVER

After the received map data has been saved, the **Data Transmission Complete Screen** appears on the Receivers' screens. The game then returns to the **Link Mode Menu Screen**.

! Maps traded in this mode can be used in **VS. MODE** and **Multi-Pak Modes**.



Data Transmission Complete Screen

CAMPAIGN

In **Campaign Mode**, you join forces with three Orange Star Army COs to face an array of enemy commanders as you battle your way across the map. Use \leftarrow and \rightarrow to select **CAMPAIGN**, then press the A Button to confirm your choice.

! The first time you select **Campaign Mode**, you can only select **NEW** from the **Menu Screen**.

After you have some saved game data, **CONTINUE** will become an option.

WAR ROOM

The **War Room Mode** lets you develop your strategic skills by competing for high scores and rankings in single battles. On the **Mode Select Screen**, use \leftarrow and \rightarrow to select **WAR ROOM**, then press the A Button to confirm your choice.

The **Map Select Screen** will be displayed next. Select the map you want to use with \leftarrow and \rightarrow , then confirm your choice with the A Button.



Map Select Screen

! A series of question marks (???) on the **Map Select Screen** denotes maps that can be purchased at **BATTLE MAPS**.

Use \leftarrow and \rightarrow to select the CO you want to use on the **CO Select Screen**. Press the A Button to confirm your choice and begin the game.



CO Select Screen

STATS

Select **Stats Mode** to view your combat history. To select **Stats Mode** on the **Mode Select Screen**, use \leftarrow and \rightarrow to highlight **STATS**, then press the A Button to confirm your selection. Next, choose either **RANK** or **RECORDS** using the same methods. Your rank as a special advisor in **Campaign Mode** is listed in **RANK**. **RECORDS** shows the top five scores for individual **WAR ROOM** maps.



BATTLE MAPS

Go to **BATTLE MAPS** to spend your hard-earned Advance Wars Coins. You can gain coins in both the **Campaign** and **War Room Modes**. The proprietor of **BATTLE MAPS** is a knowledgeable and friendly fellow named Hachi. He knows just about all there is to know about **ADVANCE WARS** and will sometimes share his information with you. I recommend not only shopping at **BATTLE MAPS**, but dropping in from time to time just to chat. You can purchase additional maps here and also hire new Commanding Officers. Enter **BATTLE MAPS** by selecting it on the **Mode Select Screen** and pressing the A Button. Use \leftarrow and \rightarrow to scroll through items for sale and press the A Button to purchase them.

! You will not be able to purchase items if you do not have enough coins.

DESIGN MAPS

If you want to create your own original maps, this is the mode for you. You can battle on the maps that you create in **VS. MODE** and **Multi-Pak Mode**. You can also trade your maps with friends in the **Trade Maps Mode**. Select **DESIGN MAPS** on the **Mode Select Screen** with \leftarrow , \rightarrow , and the A Button.

Creating Original Maps

Once you open the **Design Maps Mode**, use the L and R Buttons to pull up unit and terrain feature menus. Scroll through the choices with \uparrow and \downarrow , and press the A Button to place the selected item on the map. When placing army units and bases, use \leftarrow and \rightarrow to scroll through the available colours.

DESIGN MAPS Menus

TERRAIN FEATURES MENU

This menu includes HQs, cities, and all types of bases, as well as roads, woods, rivers, and other terrain features.

UNIT MENU

Here you can choose from infantry, mech, tank, rocket, and other ground units. You can also deploy air units, such as bombers, battle copters, and naval units, including battle ships, cruisers, and landers.

DESIGN MAPS Controls

L Button: Display the Unit Menu

R Button: Display the Terrain Features Menu

A Button: Place the selected item on the map.

B Button: Select the terrain feature or unit indicated by the cursor on the Design Maps Screen.

SELECT: Display the Design Maps Menu

START: Display map overview.

Control Pad:
On Design Screen –
Move the cursor
On Menus –
Use \uparrow and \downarrow to select menu items.
Use \leftarrow and \rightarrow to change the colour of army units, HQs, and bases.



! You cannot erase terrain features once they are placed on the map, but you can replace them with other features. Select the new feature, then place the cursor over the feature you want to replace and press the A Button.

! You can delete any deployed army unit by selecting DEL (delete) from the Unit Menu, placing the cursor on the unit you want to recall, and pressing the A Button.

Rules for Creating Maps

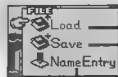
There are certain conditions that must be met in order for a map to be used for combat. There must be at least two HQs on the map. The map must also contain at least one deployed unit or one production base for each army HQ.

! Once your map is ready for combat, you will see PLAY OK on-screen.

About the Menu Windows

Press SELECT to bring up the **Design Maps Menu**. Use \uparrow and \downarrow to select a menu item and press the A Button to confirm your choice.

Use \leftarrow and \rightarrow to select a **File Menu** item and press the A Button to confirm your choice.



Select this to load a previously saved map. Use \uparrow and \downarrow to select a map and press the A Button to confirm.

Come here to save a map you are designing. Use the Control Pad to select the place you want to save to and press the A Button to confirm.

To name your map, select this menu item. Once you select NAME ENTRY, the Name Entry Screen will be displayed.

HELP	HELP contains instructions on DESIGN MAPS controls and map rules.
INTEL	To view the current number of cities and bases on a map, select INTEL.
FILL	Choose FILL to fill an entire map with one terrain feature. If you choose RANDOM on the Fill Menu, the computer will design a map with random terrain features.
END	Select END to return to the Mode Select Screen.

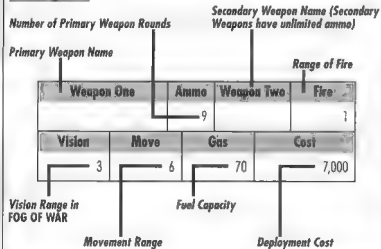
ESSENTIAL INTEL DOSSIER

UNIT INTEL

Each unit in **ADVANCE WARS** has its own special traits. Knowing the strengths and weaknesses of your army will allow you to formulate a more precise and complete strategy.

- Units that use two weapons automatically switch between weapons depending on the enemy unit they are attacking.
- Some units carry no weapons.

Uniting Data



When transport units, marked with ★, are destroyed, so are any units that they are transporting.

Ground Units



INFANTRY

Cheapest unit to deploy. Can capture new bases, but has weak firepower.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	Mach. Gun	1
Vision	Move	Gas	Cost
2	3	99	1,000



Mechanized Infantry (MECH)

Uses bazookas against vehicles. Strong against tanks, and also able to capture bases.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bazookas	3	Mach. Gun	1
Vision	Move	Gas	Cost
2	2	70	3,000



RECON

Strong in combat against infantry units. Has a large movement range.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	Mach. Gun	1
Vision	Move	Gas	Cost
5	8	80	4,000



TANK

A small, inexpensive tank. Its large movement range makes it easy to deploy.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Tank Cannon	9	Mach. Gun	1
Vision	Move	Gas	Cost
3	6	70	7,000



MD TANK

Possesses the strongest offensive and defensive ratings among ground forces.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
MD Tank Cannon	8	Mach. Gun	1
Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	16,000



APC ★

Able to transport infantry and mech units. Can also deliver fuel and ammo. Carries no weapons.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None
Vision	Move	Gas	Cost
1	6	70	5,000

**Mobile Artillery (ARTLRY)**

An inexpensive indirect-combat unit. Fires on enemy units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2-3
Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	6,000

**Rocket Launcher (ROCKETS)**

A powerful unit capable of firing on both ground and naval units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Rockets	6	None	3-5
Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	15,000

**Anti-Air (A-AIR)**

A specialised unit that is strong against air, infantry, and mech units. Can't cope with tanks, though.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Vulcan Cannon	9	None	1
Vision	Move	Gas	Cost
2	6	60	8,000

**MISSILES**

Wreaks havoc on air units. Has a large vision range in FOG OF WAR.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Surface-to-Air Missiles	6	None	3-5
Vision	Move	Gas	Cost
5	4	50	12,000

**Battle Copter (B CPTR)**

Can fire on many types of units, which makes it easy to deploy and invaluable on the field.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Air-to-Surface Missiles	6	Mach Gun	1
Vision	Move	Gas	Cost
3	6	99	9,000

**Transport Copter (T CPTR) ★**

Can transport both mech and infantry units. Carries no weapons and cannot fire.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None
Vision	Move	Gas	Cost
2	6	99	5,000

Naval Units**Canon (CANON)**

Has a huge attack range. Its cannon does tremendous damage against other naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2-6
Vision	Move	Gas	Cost
2	5	99	28,000

**Transport (TRANSP)**

Can carry up to two ground units at a time.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None
Vision	Move	Gas	Cost
1	6	99	12,000

Air Units**FIGHTER**

Rules the skies and inflicts heavy damage on other air units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Missiles	9	None	1
Vision	Move	Gas	Cost
2	9	99	20,000

**BOMBER**

Inflicts heavy damage on both ground and naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bombs	9	None	1
Vision	Move	Gas	Cost
2	7	99	22,000

**SUB**

Can do heavy damage to both sea and air units. Can also transport up to two copters at a time.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Anti-Sub Missiles	9	A.A.M. Guns	1
Vision	Move	Gas	Cost
3	6	99	18,000

**SUB**

When submerged, can be attacked only by cruisers. Can only be found by colliding with it.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Torpedo	6	None	1
Vision	Move	Gas	Cost
5	5	60	20,000

Terrain Intel

Terrain plays an important role in formulating an optimum battle strategy, as it affects troop movement and may also provide defensive cover.



Headquarter (HQ)

Each army in the field has a headquarters that acts as its base of operations. An HQ can supply ammo and fuel, restore HP, and provide superior defensive cover for all ground units. Victory is yours if you can capture your enemy's HQ.



BASE

Bases are the deployment points for all ground units. In addition to providing supplies and HP to these units, they also provide high defensive cover.



Airport (ARPR)

Air units enter the field of battle from these air bases, and they are also where air units receive supplies and regain HP. The defensive cover rating of airports is high.



PORT

Ports are the deployment points for all naval units, and they also provide them with ammo, fuel, and places to regain HP. Ports are safe havens for ships and subs because of their excellent defensive cover.



CITY

Cities can be allied, neutral or controlled by the enemy. Both infantry and mech units can capture neutral and enemy cities, which then become able to provide ground units with supplies and HP.



ROAD

Roads allow units to traverse maps without hindrance, but they offer no other terrain benefits.



PLAIN

Plains are the most common type of terrain found in *ADVANCE WARS*. The terrain benefits are limited to minimum defensive cover.



WOOD

When FOG OF WAR is present, units deployed in woods can be seen only by units adjacent to them and by air units. The defensive cover benefit of woods is above average.



Mountain (MT)

Only mech, infantry and air units can travel over mountains. In FOG OF WAR, mech and infantry units increase their vision range by three when in the mountains. Mountains offer great defensive cover.



RIVER

Rivers cross much of the terrain in *ADVANCE WARS*. They can only be traversed by infantry, mech, and air units. Rivers offer no defensive cover.



Bridge (BRDG)

Bridges are essential, because they allow ground units to cross bodies of water. Bridges provide no other terrain benefits.



SEA

Seas are traversable by naval and air units only. Seas offer no terrain benefits.



SHOAL

Shoals provide loading and unloading points for landers. Almost all units can travel upon shoals, but they provide no defensive cover.



REEF

When FOG OF WAR is present, units deployed in reefs can only be seen by adjacent units and air units. Aside from this attribute, reefs offer little in beneficial features.

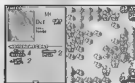
Another map feature is WEATHER. Depending on the map being used, it will sometimes rain or snow. These climatic conditions affect the movement range of all deployed units.

For detailed terrain information, place the cursor on a specific terrain feature and press the R Button. This is a useful tool for reconnoitering maps and developing a strategy specific to that map.

Mountain intel under normal conditions.



Mountain intel under snowy conditions.



OFFICER DOSSIERS

The following dossiers contain brief profiles of each of the Commanding Officers of the armies in *ADVANCE WARS*. Intel on these individuals is limited, so it's important to compile more complete summaries through extensive game play. Each CO has a special, unique CO POWER that becomes usable when his or her CO Power Meter is full. The CO Power Meter gains energy automatically during combat.

Orange Star

BRIEF

Andy is a well-balanced CO with no real weaknesses.

POWER: HYPER REPAIR

Restores two HP to all of Andy's damaged units.



SKILL

All of Max's direct combat units have superior firepower. However, his indirect combat units are a little weak, and their attack range is limited.

POWER: MAX FORCE

Boosts the attack power of all of Max's direct combat units.

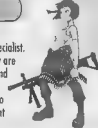


BRIEF

Sam is an infantry specialist. Her mech and infantry are experts at capturing and securing new bases. Her transport units also have a large movement range.

POWER: DOUBLE TIME

Increases the already large movement range of all of Sam's infantry and mech units.



BLUE MOON

GRIT

SKILL

Grit is a long-distance attack master, which gives his indirect combat units an extended attack range. His direct combat units have a low firepower rating.

POWER: SNIPER ATTACK

Increases both the range and strength of Grit's formidable indirect combat units.



OLAF

SKILL

Olaf has an affinity for cold weather, and his troops are not affected by snow. Rainy weather, however, does shorten their movement range.

POWER: BLUELAND

Causes snow to fall, which adversely affects all units except Olaf's own.



GREEN EARTH

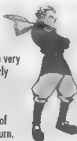
EAGLE

SKILL

Eagle is master of the skies, and his air units are very powerful. In contrast, Eagle's naval units are fairly weak.

POWER: LIGHTNING THUNDER

Enables all of Eagle's troops, with the exception of infantry and mech units, to attack twice in one turn.



DRAKE

SKILL

Drake rules the seas, as his naval units reign supreme. Air combat is his weak point — his copters and planes are not highly regarded.

POWER: TSUNAMI

Causes a giant wave to rise up and strike, damaging all enemy units.



YELLOW COMET

KANBEI

SKILL

Kanbei hosts an army with exceptional defensive and offensive ratings. However, the deployment costs for his troops are high as well.

POWER: MORALE BOOST

Gives Kanbei's troops a burst of energy and increases their offensive attack abilities.



SONJA

SKILL

The reconnoitering prowess of Sonja's troops allows them a large vision range during FOG OF WAR. They also keep their HP status hidden from the enemy. Sonja suffers from chronic bad luck.

POWER: ENHANCED VISION

Increases the vision range of all of Sonja's units and even allows them to spot units hidden in woods and reets.



DICTIONARY OF TERMS

Here is a compilation of some terms used in **ADVANCE WARS**. All words and phrases are listed alphabetically.

Air Units

Fighter, bomber, battle copter, and transport copter are the types of air units in **ADVANCE WARS**. All of these units are deployed from airports.

Ambush

An ambush occurs when a unit runs into a hidden or unseen enemy unit and is forced to wait until the next turn to receive new orders. Ambushes can only occur when FOG OF WAR is present or when you happen to find a diving sub.

Bases

Cities, ports, airports, ground bases, and HQs are all terrain features that can be captured. Capturing and holding these types of bases is an essential part of a successful strategy.

Commands

A command is any order to a deployed unit. Commands include FIRE, WAIT, CAPT, etc.

Ground Units

Infantry, mech, recon, tank, Md tank, APC, artillery, rocket, anti-air, and missile are types of ground units found in **ADVANCE WARS**. All of these units are deployed from ground bases.

Indirect Combat

Units with an attack range of two or more spaces can fire on enemy units from a distance and thereby avoid any counterstrikes. This one-sided combat is called indirect combat.

Movement Cost

This term refers to the percentage of a unit's movement range required to traverse specific terrain types.

Naval Units

Battleship, cruiser, lander, and sub are types of naval units in **ADVANCE WARS**. All of these units are deployed from ports.

Neutral Cities

Neutral cities are gray and appear on almost every map. Infantry and mech units can capture these cities to create allied bases.

Special Map Case

Map cases carry additional maps or extended game play. The Special Map Case comes with a complete set of playable maps.

Units

A unit is a group of soldiers or armament of the same type deployed into combat.

Vs. Map Case

The Vs. Map Case is a storage case that allows you to purchase and keep additional two-player Vs. Maps.



MOVEMENT COST CHART

This chart shows the movement cost for unit types on specific terrain.

! Movement cost differs depending on the climate conditions. This chart displays movement cost for clear conditions.

[illegible]

COMBAT CHART

COMBAT CHART The damage done by a unit changes depending on the type of unit it is attacking. The chart below shows the severity of damage a unit will inflict on another unit by ranking them from A—E. A represents the highest damage potential and E the lowest.

[illegible]

INHALT

Steuerung	34
Gefechtsvorbereitungen	35
Der Bildschirm	35
So wird gekämpft	36
Das Gefechts-Menü	40
Kriegsnebel	42
Genaueres zur Spielauswahl	42
Wichtige Informationen und Dossiers	52
Multi-Modul-Spiel/ Ein-Modul-Spiel	62



STEUERUNG

L-Taste

Bewege den Cursor zu den Einheiten, die auf Order warten.

R-Taste

Rufe INFO über Einheiten und Gelände auf

+ Steuerkreuz

- Bewege den Cursor
- Tuiff eine Auswahl

START

- Starte das Spiel
- Blende die Gesamtkarte ein.
- Überspringe das Intro.

SELECT

- Rufe das **Gefechts-Menü** auf
- Formiere die Liste deiner Truppen neu (siehe dazu Kapitel „Das Gefechts-Menü“).

B-Knopf

- Wiedereine Auswahl
- Blende die Treffer-Reichweite einer Einheit ein. (Halte den B-Knopf gedrückt, während der Cursor auf die Einheit zeigt.)
- Lass alle Einheiten transparent erscheinen. (Halte den B-Knopf gedrückt, während der Cursor auf ein freies Feld zeigt.)

A-Knopf

- Bestätige deine Auswahl
- Rufe das **Gefechts-Menü** auf.
- Blende den Bewegungsradius einer Einheit ein.

GEFECHTSVORBEREITUNGEN

Stecke dein **ADVANCE WARS™**-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™.

ACHTUNG: Dieses Spiel kann nicht auf einem Game Boy™ oder Game Boy™ Color gespielt werden. Wenn du den Game Boy Advance einschaltest, erscheint das **GAME BOY** Logo, gefolgt von dem **Sprachauswahl-Bildschirm**. Dort kannst du mit Hilfe des **+ Steuerkreuzes** eine der vier Sprachen auswählen (**ENGLISH**, **DEUTSCH**, **FRANÇAIS** oder **ESPAÑOL**). Dann drückst du den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und schließlich wird das Intro abgespielt. Sobald dies beendet ist oder du den A-Knopf oder **START** drückst, erscheint der **Titel-Bildschirm**.



NAMENGEINGABE-BILDSCHIRM

Drücke im **Titel-Bildschirm** den A-Knopf oder **START**, um zum **Namenseingabe-Bildschirm** zu gelangen. Denke dir irgendeinen Namen aus. Wähle mit Hilfe des **+ Steuerkreuzes** den entsprechenden Buchstaben an und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Eine falsche Eingabe kannst du rückgängig machen, indem du den B-Knopf drückst. Ist der Name vollständig eingegeben, bewegst du den Cursor auf **OK** und drückst den A-Knopf zur Bestätigung.



! Sobald du unter diesem Namen einen Spielstand gespeichert hast, erscheint der **Namenseingabe-Bildschirm** nicht mehr.

DER BILDSCHIRM

Was du auf dem Bildschirm siehst, ist ein Schlachtfeld, und die orangefarbene Armee steht unter deinem Befehl. Deine Armee besteht aus einzelnen Einheiten, die du wie die Figuren eines Schachspiels einsetzt. Eine intakte Einheit besitzt zehn **TP** (Trefferpunkte). Das solltest du dir merken.



! Mit dem Cursor, den du mit Hilfe des **+ Steuerkreuzes** bewegst, wählst du einzelne Einheiten, diverses Gelände und Menüpunkte an.



SO WIRD GEKÄMPFT

GEFECHTSVERLAUF

In einem Gefecht erteilt der KO. Befehle an seine Truppen im Einsatz und wählt ENDE, sobald alle nötigen Order erteilt wurden, um die Runde zu beenden. Dies tun alle beteiligten KO. Wenn jedes Heer, bzw. dessen Einheiten, seine Befehle erhalten und ausgeführt hat, ist ein Tag vergangen. Auf diese Weise vergehen die Tage, bis eine Armee den Sieg davonträgt.

FONDS UND AUFSTELLUNG

Fonds eines Gefechts

Um Einheiten aufstellen zu können, muss man sie kaufen. Dazu stehen dir FONDS zur Verfügung. Diese erhältst du, indem du neutrale oder gegnerische Bauten besetzt und hältst.* Je mehr Bauten, desto mehr Fonds erhältst du. Fonds, die du nicht gleich verwendest, werden weiter übernommen in die nächste Runde.

* Du kannst nur Städte, Flughäfen, Häfen und Fabrik-Basen besetzen.

! Fonds werden nicht von einer Mission zur nächsten übertragen.

Aufstellung von Einheiten

Zur Aufstellung bzw. Produktion von Truppen musst du den Cursor auf ein entsprechendes Gebäude (Fabrik-Basis, Flughafen oder Hafen) ziehen und den A-Knopf drücken. Im **Aufstellungsmenü** drückst du oder auf dem um eine Einheit auszuwählen, und bestätigst deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! Neue Einheiten können erst am Tag nach ihrer Aufstellung Befehle annehmen und ausführen.

! Eine Armee kann aus maximal 50 Einheiten bestehen.

DER MARSCHBEFEHL

Du musst zunächst die Einheit auswählen, die sich in Marsch setzen soll. Ziehe mit dem Cursor auf die jeweilige Einheit und drücke den A-Knopf. Sobald du eine Einheit ausgewählt hast, wird ihr Bewegungsradius angezeigt. Anschließend setzt du den Cursor auf das Feld, zu dem die Einheit marschieren soll und drückst den A-Knopf, um die Marschroute zu bestätigen, die der rote Pfeil* angibt.

* Der rote Pfeil zeigt die exakte Marschroute einer Einheit an.

Hat die Truppe ihren Zielort erreicht, wird der WARTEN-Befehl eingeblendet. Die Einheit wird dunkel, sobald du diesen Befehl erteilt hast, was anzeigen soll, dass sie bis zur nächsten Runde keine weiteren Befehle mehr ausführen kann.

! Auf diese Weise werden alle Truppen in Marsch gesetzt. Zwei unterschiedliche Einheiten (Ausnahme sind Transport-Einheiten) können nicht auf demselben Feld stehen.

Benzinverbrauch

Einheiten verbrauchen Benzin, sobald sie in Marsch gesetzt sind; Einheiten zur See und zur Luft sogar, wenn sie sich nicht bewegen. Bodentruppen können sich ohne Benzin bzw. Ration nicht mehr fortbewegen, und Einheiten zur See und Luft sinken bzw. stürzen ab.

BESETZEN VON BAUTEN

Setzt du eine MECH-Einheit (Mechanisierte Infanterie) oder eine Einheit der Infanterie auf neutrale oder vom Gegner kontrollierte Gebäude, steht der Besetzen-Befehl (BES.) zur Auswahl. Gib diesen Befehl, damit deine Einheit diese Gebäude sichert.



ATTACHE

Sobald eine Einheit so positioniert ist, dass sie angreifen kann, erscheint der FEUER-Befehl im **Befehlsmenü**. Wählst du diesen Befehl, wird der Cursor zum Fadenkreuz und zielt auf eine gegnerische Einheit in Reichweite. Wähle mit dem eine aus (falls mehrere zur Auswahl stehen) und drücke den A-Knopf – deine Einheit eröffnet das Feuer!

Dir stehen Waffen zum Direkt- oder Fern-Angriff zur Verfügung. Einheiten, die direkt angreifen, ziehen direkt neben, vor oder hinter den Gegner und greifen dann an. Einheiten mit Fernwaffen müssen sich in die richtige Position bringen und können erst in der nächsten Runde feuern. Der Vorteil der Fernwaffen liegt darin, dass der Gegner bei einem Angriff nicht sofort zurückschießen kann. Der gekonnte Einsatz dieser beiden Angriffsarten ist der Schlüssel zum Sieg und der Weg, ein hervorragender KO. zu werden.

! Die einzelnen Fernwaffen haben unterschiedliche Reichweite.

Sinken die TP einer Einheit auf null, verschwindet diese Einheit vom Feld. Das gilt für alle Einheiten im Einsatz.

UNTERZUG VERSORGEN

Du kannst deine Truppen auf zwei Arten mit Benzin und Munition versorgen. Alle Einheiten, die in einer alliierten Basis oder neben einem TTP (Truppen-Transport-Panzer) stehen, werden automatisch zu Beginn jeder Runde mit Benzin und Munition versorgt. In einer Basis erhalten die Truppen auch zwei TP pro Runde. Oder du setzt einen TTP neben eine Einheit und erteilst dann den RATION-Befehl im **Befehlsmenü**.

! Jede Einheit kann Rationen erhalten. Hast du mehrere Versorgungseinheiten auf dem Feld, kannst du damit gleichzeitig viele Einheiten aufrischen.

! Einheiten zur Luft werden in Flughäfen versorgt und Einheiten zur See in Häfen. See-Einheiten können auch am Strand von Lande-Einheiten versorgt werden.

Einheit, die Rationen erhält



TRUPPEN SINDEN

Zwei oder mehr Truppen derselben Art können sich zusammenfügen. Das ist besonders ratsam, wenn deren TP sehr niedrig sind. Ziehe einfach eine Einheit auf das Feld einer anderen und wähle dann den EINEN-Befehl im **Befehlsmenü**. Sobald du den A-Knopf drückst, bestätigst du deine Wahl und die zwei Einheiten bilden eine Einheit. Die TP dieser beiden Truppen werden dabei zusammengezählt.

! Eine völlig intakte Einheit kann sich nicht mit einer anderen zusammenschließen. Und auch wenn die Summe der TP zweier Truppen zehn überschreiten würde, bleibt das Maximum der TP bei zehn.

FRACHT AUFNEHMEN

Transport-Einheiten* können Truppen aufnehmen und an einen anderen Ort bringen. Setze eine Einheit, die transportiert werden soll, auf das Feld der Transport-Einheit und wähle den FRACHT-Befehl im **Befehlsmenü**. Jede Einheit, die Fracht aufgenommen hat, wird mit einem entsprechenden Symbol versehen. Willst du nachschauen, woraus die Fracht besteht, dann setze den Cursor auf die Transport-Einheit.



TTP

Einheit, die aufgenommen werden soll

! Welche Einheiten als Fracht aufgenommen werden, hängt von der Art der Transport-Einheit und von dem Gelände ab.

! Gerät eine Transport-Einheit unter Beschuss, nimmt die aufgenommene Einheit keinen Schaden, solange der Transporter nicht zerstört wird. Sobald dies allerdings geschieht, ist auch seine Fracht verloren.

LEEREN EINER TRANSPORT-EINHEIT

Wähle im **Befehlsmenü** den LEEREN-Befehl, um eine als Fracht aufgenommene Einheit zu entladen. Bestimme mit Hilfe des + Steuerkreuzes das Feld, auf dem die Einheit entladen werden soll und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! Sind zwei Einheiten als Fracht geladen, drücke + oder + auf dem + Steuerkreuz, um diejenige auszuwählen, die entladen werden soll. Solange das Gelände es zulässt, können zwei aufgenommene Einheiten im selben Zug entladen werden.

DAS ENDE EINES GEFECHTS

SIEG

Es gibt zwei Möglichkeiten in einem Gefecht zu siegen. Entweder du besetzt das gegnerische HQ oder du schlägst den Gegner in die Flucht. Nur Infanterie und Mech-Einheiten können ein HQ besetzen. Und um den Gegner in die Flucht zu schlagen, musst du all seine Truppen besiegen.

! Manchmal, abhängig von den Einstellungen und Regeln eines Gefechts, besteht deine Aufgabe einzig darin, Basen zu besetzen.

BESIEGT

Verlieren kannst du auf drei Arten. Entweder dein HQ wird besetzt, du wirst in die Flucht geschlagen oder du schwenkst die weiße Flagge. Sind alle deine Einheiten besiegt, heißt das, dass du fliehen musst und du verlierst. Die weiße Flagge bedeutet, dass du aufgibst und im **Optionsmenü** des **Gefechts-Menüs** Kapitulation (KAPITUL.) wählst.

! Die Situationen und erforderlichen Vorgehensweisen unterscheiden sich in den einzelnen Spielmodi.

DAS GEFECHTS-MENÜ

Rufe das **Gefechts-Menü** auf, indem du den Cursor auf ein freies Feld setzt und den A-Knopf drückst.

Die einzelnen Menüpunkte unterscheiden sich in den verschiedenen Spielmodi.



EINHEIT

Unter dem Menüpunkt **EINHEIT** erhältst du wichtige Angaben über deine Truppen im Einsatz. Drücke \leftarrow oder \rightarrow , um die einzelnen Überschriften anzuwählen und \uparrow oder \downarrow , um die einzelnen Einheiten einzusehen. Wenn du **SELECT** drückst, kehrst du die tabellarische Auflistung deiner Einheiten entsprechend der jeweiligen Überschrift um.

Erklärung zur Informationsliste deiner Einheiten

TP:	Die Art deiner Einheit.
TP:	Die Anzahl der TP jeder Einheit.
RA. (Ration):	Der Benzinvorrat jeder einzelnen Einheit.
MU. (Munition):	Der Munitionsvorrat der Primärwaffe jeder einzelnen Einheit.

INFO

Wähle **INFO** und dann **STATUS** an, um Informationen zu dem aktuellen Gefecht zu erhalten. Mit Hilfe des \leftarrow Steuerelements suchst du dir einen Menüpunkt aus und bestätigst deine Wahl, indem du den

STATUS

Unter **STATUS** findest du die Kampf-Info, die Angaben über den Titel des aktuellen Schlachtfeldes, die Anzahl der Tage, die Höhe der Fonds und anderes mehr enthält. Unter **EINHEIT** erhältst du die Einsatz-Info mit Informationen über die aufgestellten Einheiten und die Zahl der übrigen/besiegten Einheiten.

SITUATION (Nur in der KAMPAGNE)

Im **Kampagne-Modus** werde ich dich über die Situation und erforderlichen Vorgehensweisen aufklären.

REGELN (Nur im KAMPF-MODUS und in der VERBINDUNG)

Unter diesem Punkt kannst du die ausgewählten **TEAMS** und festgelegten **REGELN** einsehen. Allerdings ist es hier nicht mehr möglich, Einstellungen zu ändern.

Die unterschiedlichen Menüpunkte können unter den einzelnen Spielmodi variieren.

KO

Drücke \leftarrow oder \rightarrow auf dem \leftarrow Steuerelement oder die L- und R-Taste, um die Dossiers der **KO** einzusehen. Mit \leftarrow oder \rightarrow auf dem \leftarrow Steuerelement lassen sich die Dossiers lesen.

SICHERN

Unter diesem Menüpunkt kannst du dein Spiel speichern.

AUFGEPASST! Solltest du das Gerät ausschalten, musst du alles, was nicht gespeichert wurde, nochmals durch-exerzieren. Es zählt sich manchmal aus, gelegentlich zu speichern (Ich habe viel zu erzählen!).

VERGISS NICHT! In diesem Spiel wird nichts automatisch gespeichert. Wie du die Speicher-Option in deine Schlachtpläne einbaust, liegt also völlig an dir!

Für jeden Spielmodus steht dir nur ein Speicherplatz zur Verfügung und in der **VERBINDUNG** kann gar nichts gespeichert werden.

Löschen aller Daten

Drücke und halte die L-Taste, \rightarrow und **SELECT** gedrückt, während du den Game Boy Advance einschaltest. So rufst du den **Bildschirm zum Löschen aller Daten** auf. Drücke \rightarrow auf dem \leftarrow Steuerelement und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

VORSICHT! Gelöschte Daten sind unwiderruflich verloren!

OPTION

Im **Optionsmenü** kannst du diverse Spieleinstellungen vornehmen. Wähle eine der Optionen aus, indem du \leftarrow oder \rightarrow drückst. Drücke den A-Knopf, um Änderungen vorzunehmen.

MUSIK

Du kannst sie AN- oder AUSschalten.

FILM

Hier kannst du die Art der Animation einstellen.

SCENE A: Kampf- und Besetzungsszenen werden gezeigt.

SCENE B: Nur Kampfszenen werden gezeigt.

SCENE C: Nur die eigenen Kampfszenen werden gezeigt.

KEINE: Es werden keine Animationen gezeigt.

ABZUG

Wähle die Einheit, die du abziehen möchtest mit \leftarrow , \rightarrow oder \rightarrow aus und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

KAPITUL. (Kapitulation)

Wähle hier **JA** und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes, um aufzugeben und dich zurückzuziehen.

KAMPF-ENDE

Unter diesem Menüpunkt kehrst du zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Kampfes zum **Spielwahl-Menü** zurück: Wähle **JA** und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

Die Punkte im **Optionsmenü** und die Spieleinstellungen können in den einzelnen Spielmodi variieren.

ENDE

Hast du alle nötigen Befehle erteilt, beendest du die Runde, indem du **ENDE** wählst und den A-Knopf drückst.

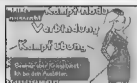
KRIEGSNEBEL

In einigen Gebieten wirst du ein Phänomen kennenlernen, das KRIEGSNEBEL genannt wird. Im KRIEGSNEBEL ist die Sicht stark eingeschränkt und deine Einheiten können nur innerhalb ihres Sichtfeldes sehen. Jede Einheit hat ihr eigenes Sichtfeld. Infanterie und Mech-Einheiten können ihr Sichtfeld aber um drei Felder erweitern, indem sie einen Berg erklimmen.



! Für mehr Informationen zum Sichtfeld einzelner Einheiten siehe Kapitel „Wichtige Informationen und Dossiers“.

GENAUERES ZUR SPIELAUSWAHL



KAMPFÜBUNG

In der KAMPFÜBUNG wirst du von mir in der Kriegskunst unterwiesen und erhältst so wichtige Erfahrungspunkte. Wähle im **Spielwahl-Menü** KAMPFÜBUNG, indem du auf dem **Steuerkreuz** \leftarrow oder \rightarrow drückst und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Suche dir dort auf dieselbe Weise eine Mission aus.

KAMPF-MODUS

Wähle im **Spielwahl-Menü** KAMPF-MODUS, indem du auf dem **Steuerkreuz** \leftarrow oder \rightarrow drückst und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Gefechtsverlauf im KAMPF-MODUS

Um den KAMPF-MODUS spielen zu können, benötigst du nur einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

Spieler 1 gibt als Erster seine Order an die Truppen aus. Sobald er seinen Zug beendet hat, gibt er, oder sie, den Game Boy Advance an Spieler 2. Spieler 2 wiederum gibt das Gerät an Spieler 3 weiter, sobald alle nötigen Befehle erteilt wurden, und Spieler 3 geht auf dieselbe Weise vor, bis Spieler 4 das Gerät wieder an Spieler 1 aushändigt. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis ein Kampf beendet ist.

! Die obige Unterweisung bezieht sich auf ein Gefecht mit vier Spielern. Sollten nur drei Spieler zur Verfügung stehen, übernimmt der Computer die Rolle des vierten Spielers und steuert, sobald er an der Reihe ist, seine Truppen.

Spielst du zum ersten Mal, kannst du nur **NEU** auswählen, um ein Spiel zu starten. Sobald du ein Spiel speicherst, erscheint zusätzlich **FORTSETZEN**.

Zunächst stehen dir vier unterschiedliche Gelände-Arten im **KAMPF-MODUS** zur Verfügung. Wähle ein Gelände aus, indem du auf dem **Steuerkreuz** \leftarrow oder \rightarrow drückst. Anschließend suchst du dir eine Karte aus, indem du auf dem **Steuerkreuz** \leftarrow oder \rightarrow drückst und schließlich bestätigst du deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.



Gelände-Arten im KAMPF-MODUS

VORBESETZT In diesen Gebieten ist bereits festgelegt, mit welchen und wie vielen Einheiten du kämpfst. Du kannst keine zusätzlichen Einheiten aufstellen.

3S-GELÄNDE Hier kämpfen drei Spieler gegeneinander auf Gebieten, die extra dafür konzipiert sind.

4S-GELÄNDE Kämpfe hier gegen drei weitere Spieler in einem gnadenlosen Gefecht und verfeinere deine Taktik.

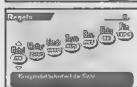
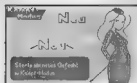
KRIEGSGEBIET Diese Geländekarten sind erst erhältlich, sobald das **KRIEGSGEBIET** im **Spielwahl-Menü** geöffnet wurde.

! Weitere Karten kannst du mit **Fonds-Münzen** kaufen, die du dir in der **KAMPFÜBUNG** und der **KAMPAGNE** verdienen kannst. Mehr Informationen über den Erwerb von zusätzlichen Karten erhältst du im Absatz „Geländepläne“.

Sobald du eine Karte ausgewählt hast, erscheint der **Bildschirm zur KO-Auswahl**. Hier kannst du die einzelnen KO. auswählen und bestimmen, ob bzw. welcher von dem Computer gesteuert wird. Drücke \leftarrow oder \rightarrow auf dem **Steuerkreuz**, um zwischen den Haupt-Optionen zu wählen und \leftarrow oder \rightarrow , um die einzelnen Unter-Optionen auszuwählen.

! In Gefechten für drei oder mehr Armeen können mehrere KO. unter derselben Flagge kämpfen und gemeinsam gegen den oder die anderen vorgehen.

Als Nächstes stellst du die **REGELN** ein. Wähle die unterschiedlichen Regelunkte an, indem du auf dem **Steuerkreuz** \leftarrow oder \rightarrow drückst und \leftarrow oder \rightarrow , um die einzelnen Einstellungen anzugeben.



REGELN

NEBEL	Schalte den KRIEGSNEBEL AN oder AUS. Wenn du ihn anschaltest, ist die Sicht stark eingeschränkt.
WETTER	Du host die Auswahl zwischen SONNE, SCHNEE, REGEN oder ZUFALL. Wählst du ZUFALL, wechselt das Wetter willkürlich während des Kampfes.
FONDS	Bestimme die Höhe des Fonds, pro alliierter Basis. Das hat wiederum Einfluss auf die Arten und Anzahl der Einheiten, die du aufstellen kannst.
TAG/E	Bestimme die Dauer des Kampfes. Ist diese Regel eingeschaltet, siegt die Armee mit den meisten besetzten Basen.
BES (Besetzen)	Sieger ist hier derjenige, der die meisten Basen während des Gefechts besetzt. Der Kampf endet, sobald die vorgegebene Zahl an Basen besetzt wurde.
GABE	Schalte die KO-Gabe AN oder AUS. Ist diese Option eingeschaltet, kannst du die spezielle Gabe deines KO einsetzen. Jeder KO besitzt seine eigene Gabe.
FILM	Stelle die Art der Animation ein, die du bevorzugst. Es sind dieselben Animationsarten, die im Optionsmenü erklärt wurden.

! Ist das Gefecht einmal begonnen, können keine Änderungen der Spieleinstellungen mehr vorgenommen werden.

VERBINDUNG

In diesem Spielmodus musst du zwei oder mehr Game Boy Advance-Systeme miteinander verbinden unter Zuhilfenahme der entsprechenden Anzahl an Game Boy Advance Game Link™-Kabeln (separat erhältlich).

! **VERBINDUNG** enthält sowohl die Möglichkeit für das Multi-Modul-Spiel als auch für das Ein-Modul-Spiel. Beachte dabei, dass die Anzahl der benötigten Spielmodule von den einzelnen Modi abhängt.

MULTI-MODUL-S. [2 bis 4 Spieler]

Um ein Multi-Modul-Spiel zu starten, benötigt jeder Spieler je einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

! Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“.

Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem **+** Steuerkreuz **+** oder **+**, um **VERBINDUNG** anzuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Wähle im folgenden Bildschirm auf dieselbe Weise **MULTI-MODUL-S.** Ist dies geschehen, erscheint der **Spieler eingabe-Bildschirm**. Sobald alle beteiligten Spieler eingegeben sind, muss Spieler 1 **START** drücken, um die Datenübertragung zu starten.



VERBINDUNGSFEHLER

Der **Verbindungsfehler-Bildschirm** erscheint, wenn während der Verbindung ein Fehler unterläuft. Ist dies der Fall, müssen alle angeschlossenen Geräte ausgeschaltet werden und die Kabelverbindungen überprüft werden. Danach kann ein erneuter Versuch unternommen werden.

Ist die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen, wird auf dem Bildschirm jedes Spielers der **Geländeauswahl-Bildschirm** eingeblendet. Wähle nun die Gelände-Art mit Hilfe von **+** oder **+** und anschließend das eigentliche Gelände mit Hilfe von **+** oder **+**.

! Jeder Spieler hat die Möglichkeit, ein Gelände auszuwählen.

! Die zur Verfügung stehenden Karten variieren abhängig von der Spieleranzahl.

Als Nächstes erscheint der **Teamauswahl-Bildschirm**. Jeder Spieler sucht sich hier mit Hilfe von **+** und **+** einen KO aus.

! Sind drei oder vier Armeen beteiligt, können **TEAMS** gebildet werden, indem die Spieler unter derselben Flagge kämpfen.

Schließlich werden noch die **REGELN** angegeben. Drücke **+** und **+**, um die einzelnen Regeln anzuwählen, und **+** und **+**, um die diversen Einstellungen vorzunehmen. Drücke anschließend den A-Knopf, um die Einstellungen zu bestätigen und das Spiel zu starten.

! Die **REGELN** sind auf den Bildschirmen aller Spieler eingeblendet.

! Sobald das Gefecht begonnen wurde, können die **REGELN** nicht mehr geändert werden.

! In diesem Spielmodus kann der Computer keine Armee steuern.

EIN-MODUL-S. [2 bis 4 Spieler]

Um ein Ein-Modul-Spiel zu starten, benötigt jeder Spieler einen Game Boy Advance, aber nur ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul ist nötig.

! Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit Game Boy Advance Game Link-Kabeln verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“.



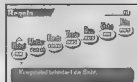
Verbindungsfehler-Bildschirm



Geländeauswahl-Bildschirm



Teamauswahl-Bildschirm



Bildschirm der Regeln



44 ! Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

45

Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem **⬆** Steuerkreuz **⬆** oder **⬇**, um VERBINDUNG anzuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Wähle im folgenden Bildschirm auf dieselbe Weise EIN-MODUL-S. Ist dies geschehen, erscheint der **Spielereingabe-Bildschirm**. Sobald Spieler 1 die Anzahl der beteiligten Spieler angegeben hat, muss er START drücken.

- ! Nur auf dem Bildschirm von Spieler 1 wird der **Spielereingabe-Bildschirm** eingeblendet.
Auf den Schirmen der anderen Spieler ist das GAME BOY Logo zu sehen.

Als Nächstes erscheint auf den Schirmen aller Spieler der **Lade-Bildschirm**. Sobald der Ladevorgang gestartet ist, wird das Wort LADEN eingeblendet.

- ! Der Ladevorgang dauert meist ein paar Augenblicke.
- ! Schalte während des Ladevorgangs keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

FEHLER IN DER DATENÜBERTRAGUNG

Der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm** erscheint, sobald während einer Datenübertragung ein Fehler auftritt. Sollte dies geschehen, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

Ist die Datenübertragung beendet, erscheint die Aufforderung DRÜCKE START auf dem Bildschirm von Spieler 1. Spieler 1 drückt dann START, um das Spiel zu starten.

- ! Der Computer bestimmt im Ein-Modul-Spiel selbständig das Gelände und die Regeln. Die Optionen des **Gefechts-Menüs** im Ein-Modul-Spiel unterscheiden sich von denen anderer Modi.

- ! Spiele im Ein-Modul-Spiel können nicht gespeichert werden.

KARTENTAUSCH (2 bis 4 Spieler)

Zum KARTENTAUSCH benötigt jeder Teilnehmer einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

- ! Vor dem Tausch von Geländekarten musst du alle Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbinden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“.

Im **Kartentausch-Modus** kannst du Geländekarten, die am Reissbrett entworfen wurden, verschicken oder erhalten. Derjenige, der eine Karte verschickt, ist der Sender und derjenige, der eine Karte erhält, ist der Empfänger. Der Sender kann Karten an alle verbundenen Spieler senden.

- ! Man kann immer nur eine Geländekarte auf einmal verschicken.
- ! Nur bereits gespeicherte Geländekarten können verschickt werden.

Alle Spieler müssen im **Spielauswahl-Bildschirm** VERBINDUNG wählen, indem sie auf dem **⬆** Steuerkreuz **⬆** oder **⬇** und dann den A-Knopf drücken. Anschließend gehen alle Spieler auf dieselbe Weise vor, um KARTENTAUSCH auszuwählen. Es erscheint der **Spieler-Eingabe-Bildschirm** und sobald sich jeder Spieler eingegeben hat, muss Spieler 1 START drücken. Daraufhin beginnt die Datenübertragung.

- ! Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

FEHLER BEI DER VERBINDUNG

Erscheint der **Verbindungsfehler-Bildschirm**, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, erscheint der **Senderauswahl-Bildschirm** auf den Systemen aller Spieler. Drücke auf dem **⬆** Steuerkreuz **⬆** oder **⬇**, um den Spieler auszuwählen, der Daten verschicken soll.

- ! Alle Spieler müssen denselben Sender auswählen.

SENDER

Der **Kartenauswahl-Bildschirm** erscheint auf dem System des Senders. Er wählt eine Geländekarte aus, die er verschicken möchte, indem er auf dem **⬆** Steuerkreuz **⬆** und **⬇** drückt.

EMPFÄNGER

Auf dem System des/der Empfänger/s erscheint nun der **Speicherplatz-Bildschirm**. Der Empfänger drückt auf dem **⬆** Steuerkreuz **⬆** oder **⬇**, um den Speicherplatz auszuwählen, auf dem die erhaltenen Daten gespeichert werden sollen. Im **Speicherplatz-Bildschirm** können bis zu drei Karten gespeichert werden.

- ! Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!



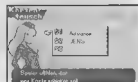
Verbindungs-menü-Bildschirm



Spielereingabe-Bildschirm



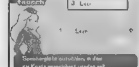
Verbindungsfehler-Bildschirm



Senderauswahl-Bildschirm



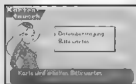
Kartenauswahl-Bildschirm



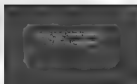
Speicherplatz-Bildschirm

FEHLER IN DER DATENÜBERTRAGUNG

Erscheint der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm**, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.



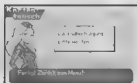
Warten-Bildschirm



Datenübertragungsfehler-Bildschirm

SENDER

Sobald die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint der **Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung** auf dem System des Senders. Danach wird automatisch der **Verbindungsmenü-Bildschirm** eingeblendet.



Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung

EMPFÄNGER

Sobald die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint der **Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung** auf dem System des oder der Empfänger/s. Danach wird automatisch der **Verbindungsmenü-Bildschirm** eingeblendet.

! Die ausgetauschten Karten können im KAMPF-MODUS und im Multi-Modul-Spiel verwendet werden.

KAMPAGNE

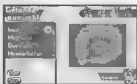
In der KAMPAGNE trittst du im Laufe mehrerer Missionen mit drei KO. der Armee von Orange Star gegen eine Reihe gegnerischer KO. an. Drücke auf dem **Steuerkreuz** \uparrow und \downarrow , um KAMPAGNE auszuwählen und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

! Spielst du zum ersten Mal KAMPAGNE, kannst du dort nur NEU anwählen. Sobald du einen Spielstand in der KAMPAGNE gespeichert hast, kannst du auch FORTSETZEN anwählen.

KRIEGSGEBIET

Im KRIEGSGEBIET kannst du dein kämpferisches Können und Kalkül verbessern, indem du möglichst viele Punkte machst und hohe Ränge in Einzelgefechten erstreitest. Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem **Steuerkreuz** \uparrow und \downarrow , um KRIEGSGEBIET auszuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Dann wählst Du im **Geländeauswahl-Bildschirm** ein Gelände aus. Drücke \uparrow und \downarrow auf



Geländeauswahl-Bildschirm

dem **Steuerkreuz** und bestätige Deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

! Eine Reihe von Fragezeichen (???) im **Geländeauswahl-Bildschirm** kennzeichnet Gelände, das du im **Geländepläne-Modus** kaufen kannst.

Drücke auf dem **Steuerkreuz** \uparrow und \downarrow , um einen KO. im **KO.-Auswahl-Bildschirm** auszuwählen.

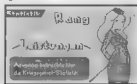
Drücke anschließend den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und das Spiel zu starten.



KO.-Auswahl-Bildschirm

STATISTIK

Wähle STATISTIK im **Spielauswahl-Menü**, indem du auf dem **Steuerkreuz** \uparrow und \downarrow drückst und mit dem A-Knopf bestätigst, um deinen Punktestand und deine Spiel-Erfolge zu betrachten. Du kannst entweder deinen RANG oder deine LEISTUNGEN betrachten, indem du auf dieselbe Weise vorgehst, wie oben beschrieben. Unter RANG erhältst du Informationen über deine Erfolge in der KAMPAGNE und unter LEISTUNGEN werden die besten fünf Ergebnisse auf einzelnen Geländekarten im KRIEGSGEBIET angezeigt.



GELÄNDEPLÄNE

Gib deine hart verdienten Fonds-Münzen dort aus, wo du GELÄNDEPLÄNE erwerben kannst. Fonds-Münzen kannst du in der KAMPAGNE und im KRIEGSGEBIET sammeln. Der Besitzer der GELÄNDEPLÄNE ist ein gut fundierter und freundlicher Geselle namens Hachi. Er weiß so gut wie alles über ADVANCE WARS und teilt dir manches Mal recht Wissenswertes mit. Deshalb rate ich dir, ihn häufiger zu besuchen und dich mit ihm zu unterhalten. Außer der GELÄNDEPLÄNE kannst du übrigens auch KO. anwerben. Wähle im **Spielauswahl-Menü** GELÄNDEPLÄNE an, indem du auf dem **Steuerkreuz** \uparrow und \downarrow drückst und mit dem A-Knopf bestätigst. Drücke auf dem **Steuerkreuz** \uparrow und \downarrow , um eines der Angebote auszuwählen und drücke den A-Knopf, um es zu erwerben.

! Es steht außer Frage, dass du genügend Fonds-Münzen besitzen musst, um etwas einkaufen zu können.

MULTIMODUS

Möchtest du deine eigenen Schlachtfelder entwerfen, ist dies der richtige Modus für dich. Auf den selbst entworfenen Geländekarten kannst du im KAMPF-MODUS und im Multi-Modul-Spiel kämpfen. Diese Karten kannst du aber auch mit deinen Freunden im KARTENTAUSCH austauschen. Wähle im **Spielauswahl-Menü** AM REISSBRETT aus mit \uparrow und \downarrow und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Das Entwerfen eigener Schlachtfelder

AM REISSBRETT, bzw. innerhalb dieses Modus, rufst du mit Hilfe der L- und R-Taste das **Einheit-** bzw. **Gelände-Menü** auf. Betrachte die einzelnen Items jedes Menüs, indem du \leftarrow und \rightarrow drückst, und setze das Item deiner Wahl auf die Karte, indem du den A-Knopf drückst. Innerhalb des Menüs für Einheiten und Basen, kannst du deren Farbe bestimmen, indem du \uparrow und \downarrow drückst.

Die Menüs AM REISSBRETT

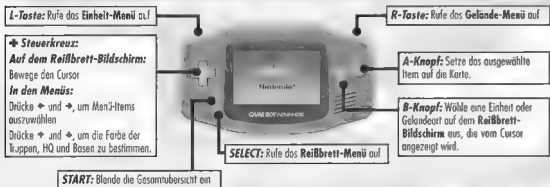
Das Gelände-Menü

Dieses Menü enthält HQ, Stadt, alle Sorten von Basen, Straße, Wald, Fluss und andere Geländearten.

Das Einheit-Menü

Hier stehen dir zur Auswahl: Infanterie, Mech-Einheit, Panzer, Raketenwerfer und andere Bodentruppen, sowie Flug-Einheiten wie Bomber und Kampf-Heli oder auch See-Einheiten wie Schlachtschiff, Kreuzer, Lande-Boot und mehr.

Die Steuerung AM REISSBRETT



! Gelände, das du bereits auf die Karte gesetzt hast, kann nicht wieder beseitigt werden, aber es kann durch anderes Gelände ersetzt werden. Wähle ein anderes Gelände, platziere den Cursor auf das zu ersetzende Gelände und drücke den A-Knopf.

! Einheiten, die bereits aufgestellt wurden, kannst du abziehen, indem du den Cursor auf die abzubühende Einheit setzt, ABZUG auswählst im **Einheit-Menü** und den A-Knopf drückst.

Die Regeln für das Entwerfen von Geländekarten

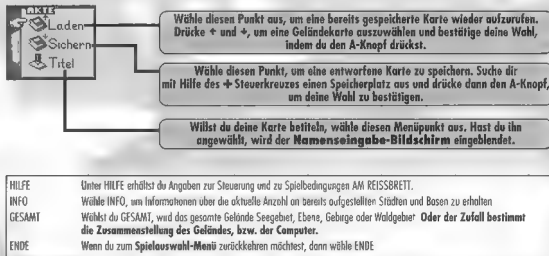
Um auf einer selbst entworfenen Karte kämpfen zu können, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Es müssen mindestens zwei unterschiedliche HQ aufgestellt sein und jede aufgestellte Armee muss über mindestens eine Einheit oder eine Basis zum Aufstellen von Einheiten verfügen.

! Sobald auf deiner Karte gekämpft werden kann, erscheint die Meldung **UND LOS!** auf deinem Bildschirm.

Die einzelnen Menüfenster

Rufe das **Reißbrett-Menü** auf, indem du **SELECT** drückst. Drücke dort \leftarrow und \rightarrow , um einen der Menüpunkte auszuwählen, und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Drücke innerhalb des **Akte-Menüs** \leftarrow und \rightarrow , um einen der drei Menüpunkte auszuwählen, und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.



WICHTIGE INFORMATIONEN UND DOSSIERS

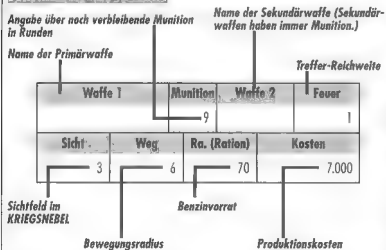
EINSATZ-INFO

Jede einzelne Einheit in **ADVANCE WARS** hat ihre eigenen Eigenschaften. Mit dem Wissen über die Stärken und Schwächen aller Einheiten kannst du deine Kampfstrategien perfektionieren.

! Einheiten, die über zwei Waffen verfügen, setzen eigenständig jeweils die Waffe gegen eine gegnerische Einheit ein, die dem Typ entspricht.

! Manche Einheiten sind unbewaffnet.

Schema der Einsatzinfo



Wird eine Einheit zerstört, die mit einem ★ gekennzeichnet ist, ist auch ihre Fracht verloren.

Bodentruppen



Infanterie (INFANTRIE.)

Billigste Einheit. Kann neue Basen besetzen, hat aber geringe Feuerkraft.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Moschmetgewehr (MG)	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	3	99	1.000



Mechanisierte Infanterie (MECH.)

Setzt Bazookas gegen Fahrzeuge ein. Stark gegen Jagdpanzer und kann auch Basen besetzen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bazooka	3	MG	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	2	70	3.000



SPÄHER

Nur stark gegen Infanterie. Verfügt über ein großes Sichtfeld.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	MG	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	8	80	4.000



Jagdpanzer (JGDPZ.)

Ein kleiner, preiswerter Panzer. Sein hoher Bewegungsradius ist von großem Vorteil im Einsatz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	9	MG	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	70	7.000



Kampfpanzer (K-PZ.)

Besitzt die größten Offensiv- und Defensiv-Werte gegenüber Bodentruppen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	8	MG	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	16.000



Truppentransportpanzer (TTP) ★

Kann Infanterie und Mech Einheiten transportieren. Versorgt andere Einheiten auch mit Muni. und Benzin. Ist unbewaffnet.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	6	70	5.000



ARTILLERIE

Eine preiswerte Einheit des Fern-Angriffs.
Feuert auf Gegner aus der Distanz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2-3
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	6.000



Raketenwerfer (RKTNRWF.)

Eine starke Einheit, die sowohl auf Bodentruppen als auch auf See-Einheiten feuert; und zwar aus der Distanz

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Raketen	6	Keine	3-5
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	15.000

Flug-Einheiten



JÄGER

Beherrscht die Luft und richtet erheblichen Schaden bei anderen Flug-Einheiten an

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles	9	Keine	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	9	99	20.000



FLAK

Eine Spezialeinheit, die stark gegen Infanterie und Mech- und Flug-Einheiten ist. Panzern ist sie allerdings völlig unterlegen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Vulkan-Waffe	9	Keine	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	6	60	8.000



MISSILES

Richtet verheerenden Schaden bei Flug-Einheiten an. Verfügt über sehr großes Sichtfeld im KRIEGSNEBEL

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (am Boden abgeschossen)	6	Keine	3-5
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	4	50	12.000



BOMBER

Richtet sowohl bei Bodentruppen als auch bei See-Einheiten großen Schaden an

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bomben	9	Keine	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	7	99	22.000



Kampf-Heli (K-HELI)

Feuert auf viele unterschiedliche Einheiten, was ihn leicht einsetzbar und deshalb unverzichtbar macht.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (aus der Luft abgeschossen)	6	MG	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	99	9.000

See-Einheiten



Schleichschiff (SCALPF)

Seine Kanonen richten bei anderen...

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2-6
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	5	99	28.000



U-BOOT

Kann gr. U-Boote bei U-Booten und Flug-Einheiten anrichten und bis zu zwei Hubschrauber transportieren.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (auf See abgeschossen)	9	Flak-Gewehr	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	99	18.000



Transport-Heli (T-HELI) ★

Kann sowohl Infanterie als auch Mech-Einheiten transportieren, ist aber unbewaffnet.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	6	99	5.000



U-BOOT ★

Die U-Boote können ein U-Boot nur von einem Krieger beschossen werden, wenn es durch Kolibriene getrieben wurde.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	6	99	12.000



U-BOOT

Die U-Boote können ein U-Boot nur von einem Krieger beschossen werden, wenn es durch Kolibriene getrieben wurde.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Torpedo	6	Keine	1
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	5	60	20.000

GELÄNDE-INFO

Das Gelände hat großen Einfluss auf Truppenbewegungen und bietet zusätzlich Deckung, weshalb es ein wichtiger Faktor beim Aushecken eines optimalen Schlachtplans ist.



Hauptquartier (HQ)

Jede beteiligte Armee verfügt über ein HQ, als zentrale Basis, von der aus operiert wird. In einem HQ werden Bodentruppen mit Munition und Benzin versorgt, TP werden aufgefrischt und es bietet äußerst große Deckung für Bodentruppen. Der Sieg ist dein, wenn es dir gelingt, das gegnerische HQ einzunehmen.



BASIS

In Fabrik-Basen werden alle Sorten von Bodentruppen produziert. Sie versorgen Bodentruppen mit Munition und Benzin, frischen TP auf und bieten zusätzlich recht große Deckung.



Flughafen (FLGHF.)

Hier können Flug-Einheiten produziert werden und diese Einheiten werden mit Munition und Benzin versorgt, TP werden aufgefrischt. Flughäfen gewähren außerdem hohe Deckungsmöglichkeiten.



Hafen (HFN.)

In Häfen werden Einheiten zur See produziert und sie versorgen diese Einheiten mit Munition und Benzin und frischen TP auf. Häfen stellen außerdem einen sicheren Ort für See-Einheiten dar auf Grund ihrer enorm hohen Deckungsmöglichkeiten.



Stadt (SDTY.)

Städte können neutral, alliiert oder vom Gegner besetzt sein. Infanterie und Mech-Einheiten können Städte besetzen. Auf diese Weise alliierte Städte können Bodentruppen mit Munition und Benzin versorgen und deren TP auffrischen.



Straße (STR.)

Straßen bieten den Truppen die Möglichkeit, ungehindert voranzukommen, doch von weiterem Nutzen sind sie nicht.



Ebene (EBNE.)

In **ADVANCE WARS** kommt die Ebene als gängigstes Gelände vor. Sie bietet nur wenig Deckung, doch das Vorankommen ist recht leicht.



WALD

Im **KRIEGSNEBEL** bietet der Wald gute Versteckmöglichkeiten. Nur Einheiten in nächster Nähe oder Flug-Einheiten können dort versteckte Einheiten ausmachen. Außerdem bietet der Wald recht hohe Deckung.



BERG

Nur Infanterie, Mech- und Flug-Einheiten können Berge überwinden. Im **Kriegsnebel** können Mech- und Infanterie-Einheiten ihr Sichtfeld um drei Felder vergrößern, wenn sie einen Berg erklimmen. Außerdem bieten Berge große Deckung.



FLUSS

Viele Flüsse durchziehen die Gebiete in **ADVANCE WARS**. Nur Infanterie, Mech- und Flug-Einheiten können diese überwinden. Flüsse bieten keine Deckung.



Brücke (BRCK.)

Brücken erlauben es den Bodentruppen, Wasser zu überqueren, doch von weiterem Nutzen sind sie nicht.



SEE

Die See kann nur von See- und Flug-Einheiten überwunden werden. Sie bietet absolut keine Deckung.



Strand (STRD.)

Lande-Boote können am Strand Truppen ein- und ausladen. Fast jede Einheit kann sich am Strand fortbewegen, doch er bietet keine Deckung.



RIFF

Einheiten, die sich im **KRIEGSNEBEL** in Riffen verstecken, können nur von Flug-Einheiten gesichtet werden oder von anderen Einheiten im direkten Kontakt. Abgesehen davon haben Riffe keine großen Vorteile.

Auch das **WETTER** kann sich durchaus ändern. Abhängig vom jeweiligen Schlachtfeld bzw. Modus kann es manchmal regnen oder schneien. Das Wetter nimmt Einfluss auf die Truppenbewegung, indem es den Bewegungsradius einer Einheit einschränkt.

Um detaillierte Auskunft über unterschiedliches Gelände zu erhalten, setze den Cursor auf das entsprechende Gelände und drücke die R-Taste. Dies ist äußerst nützlich und hilfreich beim Auskundschaften einer Karte und Erstellen eines sinnvollen Schlachtplans.

Bericht über Berg-Gelände unter normalen Umständen



Bericht über Berg-Gelände im Schnee



HO-INFO-SIKRE

Die folgenden Dossiers liefern eine kurze Beschreibung jedes einzelnen KO. der verschiedenen Armeen in **ADVANCE WARS**. Diese Kurzberichte enthalten nur wenig Information, weshalb ich dringend rate, durch eingehende Auseinandersetzung mit dem Spiel mehr über die KO. in Erfahrung zu bringen. Jeder KO. verfügt über eine ganz persönliche, einzigartige Gabe, die angewandt werden kann, sobald die Leiste eines KO. voll ist. Diese Leiste lädt sich automatisch während eines Gefechts auf.

ORANGE STAR

NTIL

Andys Talente sind recht ausgewogen. Er hat keine wirklichen Schwächen.

GABE: SUPER-TUNING

Stellt 2 TP bei allen beschädigten Truppen von Andy wieder her.



STIL

Alle seine Bodentruppen mit Direktwaffen besitzen außergewöhnliche Feuerkraft. Doch seine Truppen des Fern-Angriffs sind schwach und ihre Trefferrreichweite ist klein.

GABE: MAXIMUM

Stärkt alle seine Einheiten des Direkt-Angriffs.



TAMI

Tami ist Spezialistin für die Infanterie. Ihre Infanterie- und Mech-Einheiten sind Experten im Besetzen und Sichern neuer Bauten. Ihre Transport-Einheiten haben außerdem einen sehr großen Bewegungsradius.

GABE: DOPPEL-DISTANZ

Der sowieso bereits große Bewegungsradius aller Infanterie- und Mech-Einheiten von Tami wird sogar noch erhöht.



Blue Moon

KID

ITIL

Kid ist ein Meister des Fern-Angriffs. Seine Einheiten, die Fernwaffen einsetzen haben eine sehr hohe Treffer-Reichweite. Allerdings haben alle anderen Truppen relativ geringe Feuerkraft.

GABE: SCHARFSCHUSS

Erhöht sowohl die Treffer-Reichweite als auch die Feuerkraft von Kids formidablen Fernwaffen.



OLAF

ITIL

Olaf liebt die Kälte und Schnee hat nicht den geringsten Einfluss auf seine Truppen. Regen dagegen schränkt ihren Bewegungsradius sehr ein.

WAHR: ICEHEILTYUM

Ruft Schnee herbei, der natürlich auf alle Truppen, bis auf seine eigenen, Einfluss hat.



Green Earth

EAGLE

ITIL

Eagle ist der Meister der Lüfte und seine Flug-Einheiten sind äußerst stark. Im Gegensatz dazu sind seine Einheiten zur See recht schwach.

GABE: BLITZSCHLAG

Alle Truppen von Eagle, außer seiner Infanterie- und Mech-Einheiten, können im selben Zug ein zweites Mal angreifen.



DRAKE

ITIL

Drake beherrscht die See. Seine Einheiten zur See sind nahezu unübertrifft stark. Sein Schwachpunkt besteht in seinen Flug-Einheiten – seine Helis und Flugzeuge sind nicht gerade ansehnlich.

GABE: TSUNAMI

Eine riesige Welle wächst empor, bricht über allen gegnerischen Truppen zusammen und fügt ihnen einigen Schaden zu.



Yellow Comet

KANBEI

ITIL

Kanbei verfügt über eine überaus starke Armee mit hohen Offensiv- und Defensiv-Werten. Die Kosten zur Produktion dieser Truppen sind allerdings auch nicht von schlechten Eltern.

GABE: MONAL MOBIL

Kanbeis Truppen sind doppelt motiviert und ihre Angriffswerte erhöhen sich entsprechend.



SONJA

ITIL

Die unübertrifften Fähigkeiten Sonjas in der Aufklärung verschaffen ihren Truppen ein besonders großes Sichtfeld im KRIEGSNEBEL. Außerdem können sie ihre TP vor dem Gegner verbergen. Sonja wird aber leider ständig vom Pech verfolgt.

GABE: WEITSICHT

Das Sichtfeld aller Truppen Sonjas wird erhöht und sogar gegnerische Einheiten, die sich im Wald oder Riff verstecken, werden auch entdeckt.



KRIEGSTERMINOLOGIE

Es folgt ein Auflistung einiger Begriffe, die in **ADVANCE WARS** verwendet werden. Alle Begriffe sind alphabetisch geordnet.

Bauten

Städte, Häfen, Flughäfen, Fabrik-Basen und HQs sind Bauten, die besetzt werden können. Das Einnehmen und Sichern solcher Bauten ist essentiell für die erfolgreiche Durchführung einer Mission.

Befehle

Ein Befehl ist eine Order an eine Einheit im Einsatz. Solche Order wären: FEUER, WARTEN, BES. (Besetzen), usw.

Bodentruppen

Zu den Bodentruppen in **ADVANCE WARS** gehören: Infanterie, Mech-Einheiten, Späher, Panzer, TTPs, Artillerie, Raketenwerfer, Flak-Einheiten und Missiles. All diese Truppen können nur in Fabrik-Basen produziert werden.

Einheiten

Eine Einheit ist eine Gruppe bewaffneter Soldaten oder ausgerüsteter Vehikel, die im Kampf eingesetzt werden.

Fern-Angriff

Einheiten mit einer Treffer-Reichweite von zwei oder mehr Feldern können den Gegner aus der Distanz angreifen und auf diese Weise einen sofortigen Gegenangriff vermeiden.

Flug-Einheiten

Jäger, Bomber, Kampf-Helis und Transport-Helis gehören zu den so genannten Flug-Einheiten in **ADVANCE WARS**. Sie können nur in Flughäfen produziert werden.

Hinterhalt

Hinterhalt bedeutet, dass eine Einheit überraschend auf einen unsichtbaren oder versteckten Gegner trifft und dann bis zur nächsten Runde warten muss, um neue Order zu erhalten. Ein Hinterhalt kann nur im KRIEGSNEBEL vorstatten gehen oder wenn man unvermutet auf ein U-Boot auf Tauchgang stößt.

Kampf-Karten-Mappe

Die Mappe für Kampf-Karten bietet die Möglichkeit, Kampf-Karten zu erwerben und aufzubewahren und weitere Kampf-Karten für zwei Spieler zu sammeln.

Neutrale Städte

Neutrale Städte sind grau und man findet sie auf fast jeder Karte in **ADVANCE WARS**. Infanterie- und Mech-Einheiten können solche Städte besetzen und so zu alliierten Basen machen.

See-Einheiten

Schachtschiff, Kreuzer, Lande-Boot und U-Boot gehören in **ADVANCE WARS** zu den so genannten See-Einheiten. Diese Einheiten können nur in Häfen produziert werden.

Sonderkarten-Mappe

Mappen enthalten zusätzliche Geländekarten oder zusätzliche Spiele. Die Sonderkarten-Mappe wartet mit einem kompletten Satz an neuen, spielbaren Karten auf.

Weg-Kosten

Die Weg-Kosten bezeichnen den Prozentsatz des Bewegungsradius einer Einheit, die ein entsprechendes Gelände erfordert.



WEG-KOSTEN - WEGTUN

Diese Liste gibt den Bewegungsradius einer Einheit auf entsprechendem Gelände an.

! Die Weg-Kosten können auch vom Wetter beeinflusst werden. Die unten aufgeführte Tabelle gibt Weg-Kosten bei Sonnenschein an.

	Wasser	Schlamm	Sand	Gras	Wald	Baum	HO	Flughafen	Stadt
Infanterie	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rekettewagen	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Flak	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Missiler	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jäger	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bomber	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kampf-Heli	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Transport-Heli	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Schlechtschiff	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kreuzer	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Lande-Boot	1	1	1	1	1	1	1	1	1
U-Boot	1	1	1	1	1	1	1	1	1

SCHADENSMELDUNG

Der Schaden, den eine Einheit anrichten kann, hängt von der Art der Einheit ab, die angegriffen wird. Die unten aufgeführte Tabelle gibt die Höhe des Schadens an, die eine Einheit anrichten kann unter Verwendung der Stufen A bis E. A kennzeichnet den größten Schaden und E den geringsten.

	Infanterie	Rekettewagen	Kampf-Panzer	Jagdpanzer	Späher	Flak	Artillerie	Rekettewagen	Flak	Missiler	Jäger	Bomber	Kampf-Heli	Transport-Heli	Schlechtschiff	Kreuzer	Lande-Boot	U-Boot
Infanterie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rekettewagen	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kampf-Panzer	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jagdpanzer	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Späher	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Flak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Artillerie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rekettewagen	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Flak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Missiler	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jäger	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bomber	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kampf-Heli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Transport-Heli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Schlechtschiff	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kreuzer	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Lande-Boot	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
U-Boot	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

MULTI-MODUL-SPIEL / EIN-MODUL-SPIEL

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: Eines pro Spieler
 Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: Ein Modul pro Spieler
 – Ein-Modul-Spiel: Ein Modul insgesamt
 Game Boy Advance Game Link-Kabel: Zwei Spieler – Ein Kabel
 Drei Spieler – Zwei Kabel
 Vier Spieler – Drei Kabel

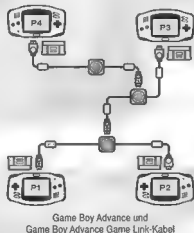
Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

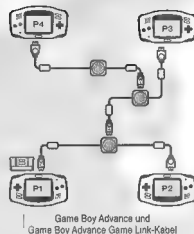
Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)



Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.



Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.

TABLE DES MATIÈRES

Manipulations.....	64
Se préparer au combat.....	65
Ecran de jeu.....	65
Règles de combat.....	66
Menu Carte.....	70
Brouillard de guerre.....	72
Choix du mode.....	72
Fiche Info.....	82
Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche.....	92



MANIPULATIONS

Bouton L

Placer le curseur directement sur les unités qui n'ont pas encore agi.

Manette +

- Déplacer le curseur
- Effectuer des sélections dans les menus

START

- Démarrer le jeu
- Afficher la Carte Générale
- Passer la cinématique d'introduction

SELECT

- Afficher le Menu Carte
- Réorganiser l'affichage des troupes (voir chapitre "Menu Carte")

Bouton R

Afficher la Fiche INFO des unités et du terrain.

Bouton A

- Confirmer les sélections
- Afficher le Menu Carte
- Afficher la portée de déplacement

Bouton B

- Annuler les sélections
- Afficher les portées d'attaque (quand le curseur est sur une unité pendant que vous maintenez le Bouton B)
- Mettre toutes les unités en surbrillance (quand le curseur n'est pas sur une unité pendant que vous maintenez le Bouton B)

SE PRÉPARER AU COMBAT

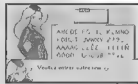
Insérez la cartouche **ADVANCE WARS™** dans votre Game Boy Advance™.

NOTE: cette cartouche ne doit pas être utilisée avec les consoles Game Boy™ et Game Boy™ Color. Lorsque vous allumez la console, le logo **GAME BOY** apparaît, suivi de l'écran de sélection de langage. Choisissez l'une des langues proposées (**ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS** ou **ESPAÑOL**) avec la manette **+**. Appuyez ensuite sur **A** pour confirmer et lancer la cinématique d'introduction. Une fois la cinématique d'introduction terminée (vous pouvez aussi appuyer sur **A** ou **START** pour l'abréger), vous verrez apparaître l'écran titre.



ENTREZ VOTRE NOM

Appuyez sur **START** ou **A** sur l'écran titre pour accéder à l'écran d'inscription de nom. Inscrivez votre nom en utilisant la manette **+** pour choisir les lettres et **A** pour confirmer chaque lettre. Appuyez sur **B** pour annuler une sélection. Quand vous avez fini, allez sur **OK** et appuyez sur **A**.



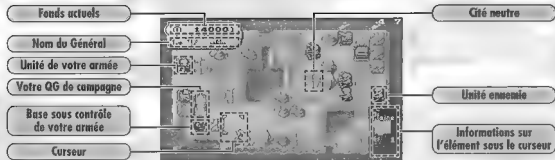
! Une fois la partie en cours sauvegardée, l'écran d'inscription de nom n'apparaîtra plus.

ECRAN DE JEU

L'écran de jeu est le champ de bataille et les unités d'Orange Star sont les vôtres. Les unités sont des composantes individuelles de votre armée que vous utilisez comme les pièces d'un jeu d'échec. Une unité peut avoir jusqu'à 10 PV (points de vie).



! Utilisez la manette **+** pour déplacer le curseur. Utilisez le curseur pour sélectionner les unités, le terrain ou pour faire des sélections dans les menus.



REGLES DE COMBAT

ORDRE DE JEU

Pendant une bataille, le GENERAL dont c'est le tour donne des ordres à ses unités. Lorsque toutes ses unités ont agi, choisissez FIN pour débiter le tour du GENERAL suivant. Lorsque tous les généraux ont fini leur tour, on passe au jour suivant. Ces étapes se répètent jusqu'à ce qu'un camp soit victorieux.

DEPLOIEMENT ET FONDS

Les fonds

Les FONDS sont nécessaires au déploiement des unités sur le champ de bataille. Vous recevez des fonds en contrôlant des propriétés. Plus vous avez de bases, plus vous gagnez d'argent. Les crédits non-dépensés sont économisés et utilisables un autre jour.

❗ Les fonds ne sont pas transférables d'une carte à une autre.

❗ Villes, ports, aéroports et bases sont les seules propriétés qui peuvent être capturées.

Déploiement des unités

Pour déployer des unités, placez le curseur sur une base de déploiement (usine, port, aéroport) et appuyez sur A. Sur le **Menu de Déploiement**, utilisez \uparrow et \downarrow sur la manette \rightarrow pour choisir l'unité que vous voulez déployer et appuyez sur A pour confirmer.

❗ Les unités ne peuvent agir le tour où elles ont été déployées.

❗ Une armée peut déployer un maximum de 50 unités.

MOUVEMENT DE TROUPES

Pour déplacer une unité, vous devez tout d'abord la sélectionner. Placez le curseur sur l'unité à déplacer et appuyez sur A. Une fois une unité sélectionnée, son rayon d'action sera affiché. Placez le curseur sur la case sur laquelle vous souhaitez déplacer votre unité et appuyez sur A. L'unité suivra alors le chemin indiqué par la flèche de Mouvement.*

* La flèche de Mouvement est la flèche rouge qui va du point de départ à la destination de l'unité.

Quand une unité atteint sa destination, la commande Attendre (ATTEND) s'affiche. Lorsque vous choisissez cet ordre, la couleur de l'unité passe au grisé. Cela signifie que l'unité ne pourra pas recevoir d'autres ordres ce tour-ci.

❗ Vous pouvez déplacer toutes vos unités ainsi. Vous ne pouvez déployer plus d'une unité par case.

A propos du carburant

Les unités consomment du carburant quand elles se déplacent. Les avions et les navires consomment même du carburant sans se déplacer. Lorsqu'elles n'ont plus de carburant, les unités terrestres s'immobilisent, les navires coulent et les avions s'écrasent.

CAPTURE DE PROPRIÉTÉ

Lorsque vous déplacez de l'infanterie sur une propriété neutre ou ennemie, la commande Capture (CAPT.) s'affiche. Sélectionnez cet ordre pour que votre unité travaille à la prise de cette propriété.



ATTACKER L'ENNEMI

Lorsqu'une unité est en position d'attaquer l'ennemi, la commande TIRER sera disponible dans le **Menu d'Ordres**. Choisissez cet ordre pour afficher le curseur d'attaque. Utilisez la manette \rightarrow pour choisir la cible et appuyez sur A pour attaquer.

Vous commandez à la fois des unités de combat direct et indirect. Les unités de combat direct attaquent en se déplaçant sur la case adjacente à leur cible et en choisissant la commande TIRER. Les unités de combat indirect — si elles n'ont pas de cible disponible — doivent se mettre à portée de tir et attendre le tour suivant pour faire feu. L'avantage du combat indirect est que l'unité qui attaque à distance ne subit pas de tirs de riposte. Le secret des grands généraux réside dans la délicate maîtrise de l'équilibre entre unités de combat direct et indirect.

❗ *La portée d'attaque varie suivant les unités de combat indirect.*

Si vous réduisez les PV d'une unité ennemie à zéro, l'unité est détruite et disparaît. Il en va de même pour vos unités.

APPROVISIONNEMENT

Vous pouvez ravitailler vos unités en carburant et munitions. Il existe deux façons pour une unité d'être ravitaillée. Premièrement, toute unité en contact avec un VTB au début du tour fera le plein de munitions et d'essence. De même, toute unité se trouvant sur une propriété (base, usine, ville pour les unités terrestres, aéroport pour les unités aériennes et port pour les unités navales) sera ravitaillée en munitions, carburant et récupérera 2 PV. Deuxièmement, tout VTB terminant son mouvement sur une case adjacente à une ou plusieurs unités pourra les ravitailler avec la commande APPRO.

❗ *Toutes les unités peuvent être ravitaillées. Si plusieurs véhicules d'approvisionnement sont déployés, ils peuvent tous distribuer du ravitaillement.*

❗ *Les unités navales peuvent aussi être ravitaillées par un VTB si elles se trouvent sur une plage.*



GROUPER

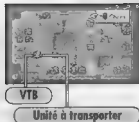
Vous pouvez faire fusionner deux unités de type identique. C'est utile lorsque vous possédez des unités avec peu de PV. Pour faire fusionner deux unités, déplacez une unité sur une case occupée par une unité de même type et sélectionnez la commande GROUPER dans le **Menu d'Ordres**. Appuyez sur A pour confirmer votre ordre. Les PV de l'unité nouvellement formée sont égaux au total des PV des deux unités qui ont fusionné.

❗ *Vous ne pouvez faire fusionner deux unités si l'une des deux possède 10 PV. Les PV maximum d'une unité créée de cette façon ne peuvent pas excéder 10, même si la somme des PV des deux unités devrait excéder 10.*

CHARGER

Les unités de transport* possèdent la capacité de transporter d'autres unités. Pour charger une unité dans un véhicule de transport, déplacez l'unité à transporter sur la case où se trouve le transport et choisissez Charger (CHARG.) dans le **Menu d'Ordres**. Les transports chargés seront marqués d'une icône. Placez le curseur sur un transport pour voir les unités embarquées.

* Les VTB, les hélic de transport, les barges et les croiseurs sont tous des unités de transport.



❗ *Le chargement des unités dépend du type de transport et du terrain*

❗ *Les unités transportées ne subiront pas de dégâts si le transporteur perd des PV. Cependant, si le transporteur est détruit, les unités à son bord sont également détruites.*

DÉCHARGER

Pour décharger une unité, sélectionnez la commande Déposer (DEP.) dans le **Menu d'Ordres** et utilisez la manette + pour choisir la case où larguer les unités. Confirmez votre choix avec A.

❗ *Si deux unités sont transportées, utilisez + et + sur la manette + pour choisir l'unité à déposer. Les transports capables de transporter deux unités peuvent déposer les deux lors du même tour.*

ISSUE DE LA BATAILLE

VICTOIRE

Il existe deux façons de remporter une bataille: la prise du QG ennemi ou l'anéantissement ennemi. La capture du QG se passe comme une capture de propriété normale. L'anéantissement consiste à détruire toutes les unités ennemies déployées.

❗ *Selon les règles et la carte, la capture de bases ou propriétés peut aussi être une façon de gagner.*

DÉFAITE

Il existe trois façons de perdre une bataille: la perte de votre QG, l'anéantissement de vos troupes et le drapeau blanc. La perte de votre QG se produit quand une infanterie ennemie capture votre QG. L'anéantissement se produit lorsque toutes vos troupes se font détruire. Le drapeau blanc est levé quand vous choisissez Abandonner (ABAN.) dans le **Menu d'options** sur le **Menu Carte**.

❗ *Les conditions de victoire varient selon les modes de jeu.*

MENU CARTE

Pour afficher le **Menu Carte**, placez le curseur sur un espace non-occupé sur la carte et appuyez sur A.

Le contenu du **Menu Carte** peut varier selon les modes.



UNITÉ

Permet d'afficher des informations vitales à propos de vos troupes déployées. Utilisez \uparrow et \downarrow sur la manette \oplus pour faire défiler les unités déployées et sur \leftarrow et \rightarrow pour faire défiler les rubriques. Appuyez sur SELECT pour réorganiser la liste des unités.

Écran d'infos unités

TYPE: nom de l'unité
PV: nombre de points de vie de l'unité
ESS.: carburant restant
MUN.: nombre de munitions pour arme primaire restant

RENS.

Sélectionnez RENS, puis STATUT pour afficher des infos sur la bataille en cours. Utilisez la manette \oplus pour choisir un menu d'options et appuyez sur A pour confirmer votre choix.

STATUT

L'écran de **statut bataille** affiche le nom de la carte, le jour, le nombre de bases détenues par chaque camp, le nombre de bases neutres et d'autres informations sur les fonds. L'écran de **statut unités** affiche des renseignements sur le nombre total d'unités déployées, le nombre d'unités restantes et détruites.

OBJEC. [mode campagne seulement]

Nell vous informera des conditions de victoire de la mission en cours.

REGLES [MODE VS et LINK seulement]

Cette commande permet de vérifier les EQUIPES et les REGLES. Vous ne pouvez changer ces paramètres sur cet écran.

Le contenu du menu peut changer selon les modes.

GENERAL

Sélectionnez GENERAL pour avoir un aperçu des dossiers des commandants impliqués dans la bataille en cours. Appuyez sur \uparrow et \downarrow ou sur les Boutons L et R pour passer d'un dossier à l'autre. Faites \leftarrow et \rightarrow pour parcourir un dossier.

SAUVER

Cette commande vous permet de sauvegarder votre partie.

ATTENTION: Si vous éteignez votre console sans sauvegarder, vous devrez recommencer toutes vos actions non-sauvegardées, alors sauvegardez fréquemment.

RAPPEL: Ce jeu ne possède pas de fonction de sauvegarde automatique, alors pensez à sauvegarder.

Vous ne disposez que d'un seul fichier de sauvegarde par mode. Les parties en link ne peuvent pas être sauvegardées.

Effacer toutes les données

Pressez et maintenez L, \uparrow et SELECT en allumant la console pour accéder à l'écran d'effacement de données. Choisissez OUI et confirmez avec le Bouton A.

ATTENTION: les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

OPTION

Vous pouvez changer les paramètres dans le **Menu d'options**. Choisissez le paramètre à modifier avec \uparrow ou \downarrow sur la manette \oplus et appuyez sur A pour valider les modifications.

MUSIQUE

Activez ou désactivez la musique.

ANIMS

Définissez les animations à activer pendant le jeu.

ANIM. A: Afficher les animations de bataille et de capture.

ANIM. B: Afficher les animations de bataille seulement.

ANIM. C: Afficher les animations de bataille de ce joueur uniquement.

PAS D'ANIM.: N'afficher aucune animation.

EFFACER

Sélectionnez l'unité à effacer avec \uparrow , \downarrow , \leftarrow et \rightarrow . Appuyez sur A pour confirmer.

ABAN.

Choisissez OUI et appuyez sur A pour confirmer et abandonner la bataille. C'est la défaite!

QUIT CARTE

Cette commande permet de retourner au **Menu de sélection de mode** à n'importe quel moment pendant une bataille. Choisissez OUI et appuyez sur A pour confirmer votre choix et mettre fin à la bataille.

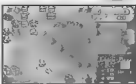
Le contenu du menu et des paramètres peut changer selon les modes.

FIN

Quand vous avez fini de donner des ordres à vos unités, choisissez FIN et confirmez avec A.

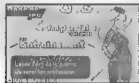
BROUILLARD DE GUERRE

Sur certaines cartes, vous serez confronté à un phénomène appelé BROUILLARD DE GUERRE. Ce BROUILLARD DE GUERRE limite la visibilité, ce qui empêche vos unités de voir au-delà de leur champ de vision normal (indiqué dans leur fiche info). Cette portée de vue est différente suivant les unités. L'infanterie par exemple, peut accroître sa portée de vue de 3 cases lorsqu'elle se trouve sur une montagne.



❗ Pour plus d'infos sur la portée de vue des unités, voir le chapitre "Fiche info".

CHOIX DU MODE



ENTRAÎNEMENT

A L'ENTRAÎNEMENT, vous pouvez vous aguerrir en suivant mes explications. Sur l'écran de sélection de mode, choisissez ENTRAÎNEMENT avec \uparrow ou \downarrow sur la manette \leftarrow et appuyez sur A pour confirmer. Sur l'écran suivant, utilisez \uparrow et \downarrow pour choisir la carte sur laquelle vous voulez jouer et appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre sélection.

MODE VS

Sur l'écran de sélection de mode, choisissez MODE VS avec \uparrow ou \downarrow sur la manette \leftarrow et appuyez sur A pour confirmer.

Jouer en MODE VS

Pour jouer en MODE VS, vous avez besoin d'une console Game Boy Advance et d'une cartouche de jeu. Le joueur 1 joue son tour, passe la console au joueur 2 qui joue son tour et la passe au joueur 3 et ainsi de suite...

❗ Ceci est valable pour une partie dont les participants sont tous humains. S'il y a moins de trois joueurs, l'ordinateur contrôle les joueurs manquants.

Lors de votre première partie, la seule option de menu est NOUVEAU. Après cela, vous verrez également CONTINUER.

Tout d'abord, il y aura 4 cartes différentes disponibles en MODE VS. Pour choisir le type de carte, utilisez \uparrow et \downarrow . Utilisez \rightarrow et \leftarrow pour choisir la carte que vous voulez utiliser, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix.



Types de cartes en MODE VS

PRE-DEPLOYEE: vous commencez la bataille avec un certain nombre d'unités déployées. Vous ne pouvez pas déployer plus d'unités.

CARTES 3J: 1 cartes spécialement conçues pour trois joueurs

CARTES 4J: cartes spécialement conçues pour quatre joueurs

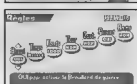
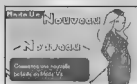
ZONE COMBAT: disponible dès l'activation du mode

❗ Vous pouvez acheter des cartes supplémentaires avec la monnaie de guerre Advance. Vous gagnez des pièces en mode Entraînement et en mode Campagne. Pour plus d'infos, consultez la section "Zone Combat".

Après avoir choisi une carte, vous ferez apparaître l'écran de sélection de Général. Choisissez les généraux et décidez s'ils seront contrôlés par des humains ou l'ordinateur. Utilisez \uparrow et \downarrow pour passer d'une colonne à l'autre et \rightarrow et \leftarrow pour changer les paramètres.

❗ Pour les batailles avec 3 armées ou plus, vous pouvez créer des EQUIPES en assignant un drapeau à chaque armée. Les armées possédant le même drapeau sont alliées et se battent ensemble.

Fixez ensuite les REGLES de combat à votre convenance en utilisant \uparrow et \downarrow pour passer d'une règle à l'autre et \rightarrow et \leftarrow pour changer les paramètres.



REGLES

BROLIL	Activez ou désactivez le BROUILLARD DE GUERRE. Si vous l'activez, le champ de vision de votre armée sera limité à celui de chaque unité.
TEMPS	Choisissez parm. C-AIR, PLUVIEUX, ENNEIGE ou ALEATOIRE (permet des changements de météo pendant la partie).
FONDS	Fixez la quantité d'argent reçue par propriété possédée. Cela affecte le nombre et le type d'unités que vous pouvez déployer pendant la bataille.
TOUR:	Fixez le nombre de jours de combat. La victoire va au camp possédant le plus grand nombre de bases à la fin du temps imparti.
CAPT	Choisir d'accorder la victoire au camp possédant un nombre de bases donné. La partie se termine lorsqu'un camp possède le nombre de propriétés requis.
POUVOIR	Activez ou désactivez le pouvoir des Généraux. Activer cette option vous permet d'utiliser le pouvoir de général.
ANIMS:	Identique aux paramètres du Menu d'Options .

❗ Une fois la partie commencée, les règles ne peuvent être changées.

MODE LINK

Reliez deux Game Boy Advance ou plus avec le nombre approprié de câbles Game Boy Advance Game Link™ (vendu séparément)!

❗ Le **MODE LINK** inclut les **modes une cartouche** et **multi-cartouches**. Le nombre de cartouches requis varie selon les modes.

MULTI-CARTOUCHES (2-4 joueurs)

Pour jouer une partie Link multi-cartouches, vous aurez besoin d'une console et d'une cartouche par personne.

❗ Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".

Dans le **Menu de sélection de mode**, sélectionnez **MODE LINK** et appuyez sur A pour confirmer. Sur l'écran suivant, choisissez **MULTI-CART.** et appuyez sur A pour confirmer. Vous verrez ensuite s'afficher l'**écran d'inscription de nom**. Une fois tous les participants inscrits, le joueur 1 doit appuyer sur **START** pour commencer la transmission de données.

❗ N'éteignez pas la console et ne débranchez pas les câbles pendant la transmission de données.



ECHEC DU LINK

L'**écran d'échec de Link** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez les étapes.

Une fois la transmission de données terminée, l'**écran de sélection de carte** apparaîtra sur tous les écrans. Choisissez le type de carte avec ← et → sur la manette et la carte avec ↑ et ↓.

❗ N'importe quel joueur peut sélectionner une carte pour jouer.

❗ Les disponibilités des cartes varient selon le nombre de joueurs.

Ensuite, vous verrez apparaître l'**écran de sélection d'équipe**. Chaque joueur doit choisir un **GENERAL** avec ← et →.

❗ Dans les batailles avec trois armées ou plus, vous pouvez créer des **EQUIPES** en assignant des drapeaux aux armées. Les armées possédant le même drapeau sont alliées.

L'étape suivante est le choix des **REGLES**. Servez-vous de ← et → pour passer d'une règle à l'autre. Utilisez ↑ et ↓ pour changer les paramètres des règles. Appuyez ensuite sur A pour confirmer et commencer la partie.

❗ L'**écran de règles** s'affiche sur l'écran de tous les joueurs.

❗ Les paramètres de **REGLES** ne peuvent pas être changés en cours de partie.

❗ L'ordinateur ne peut pas contrôler d'armée dans ce mode.



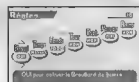
Ecran d'échec de Link



Ecran de sélection de carte



Ecran de sélection d'équipe



Ecran de règles



UNE CARTOUCHE (2-4 joueurs)

Pour jouer une partie Link une cartouche, vous aurez besoin d'une console par personne et d'une seule cartouche pour tous les joueurs.

❗ Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".

Dans le **Menu de sélection de mode**, choisissez **MODE LINK** et appuyez sur **A** pour confirmer. Sur l'écran suivant, répétez l'opération pour choisir **UNE CART**. L'écran d'inscription de nom sera affiché sur l'écran du joueur 1, qui devra confirmer le nombre de joueurs et appuyer sur **START**.

❗ *Seule la console du joueur 1 affichera l'écran d'inscription de nom. L'écran des autres joueurs affichera le logo **GAME BOY**.*

Ensuite, l'écran de téléchargement s'affichera sur toutes les consoles. Lorsque le téléchargement commence **CHARGEMENT** sera affiché.

❗ *Le téléchargement prend quelques instants.*

❗ *N'éteignez pas la console ou ne débranchez pas les câbles pendant cette opération.*

ÉCHEC DE TRANSMISSION DES DONNÉES

L'écran d'échec de transmission de données apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

Une fois le téléchargement terminé, **APP. SUR START** sera affiché sur l'écran du joueur 1, qui doit appuyer sur **START** pour débiter la partie.

❗ *En mode **une cartouche**, c'est l'ordinateur qui se charge de sélectionner la carte et les règles. Les options du **Menu carte** sont spécifiques à ce mode.*

❗ *Les parties multi-joueurs avec une seule cartouche ne peuvent être sauvegardées.*

ÉCHANGE DE CARTES (2-4 joueurs)

Pour échanger des cartes, il vous faut une console et une cartouche par participant.

❗ *Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles **Game Boy Advance Game Link**. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".*

Le **Mode échange de cartes** vous permet de recevoir des cartes conçues avec la fonction de création de cartes.

La personne qui envoie la carte est l'expéditeur et la personne qui reçoit est le destinataire. L'expéditeur peut envoyer des cartes à tous les joueurs connectés.

❗ *Vous ne pouvez envoyer qu'un seul fichier carte à la fois.*

❗ *Vous ne pouvez envoyer de fichier carte si vous ne l'avez pas sauvegardé auparavant.*

Tous les joueurs doivent sélectionner **MODE LINK** sur l'écran de sélection de mode avec **+** et **+** et **A** pour confirmer. Sur l'écran suivant, tous les joueurs procèdent de la même manière pour choisir **ECH. DE CARTES**. Vous verrez s'afficher l'écran d'inscription des joueurs. Une fois que chaque joueur a été inscrit, le joueur 1 doit appuyer sur **START** pour commencer la transmission des données.

❗ *N'éteignez pas la console et ne déconnectez pas de câble **Game Link** pendant la transmission de données.*

ÉCHEC DU LINK

L'écran d'échec du Link apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

Une fois la transmission de données terminée, l'écran de sélection d'expéditeur sera affiché sur tous les écrans. Choisissez l'expéditeur avec **+** et **+**.

❗ *Tous les joueurs doivent choisir le même expéditeur.*

EXPÉDITEUR

L'écran de sélection de carte apparaîtra sur l'écran de l'expéditeur, qui choisira ensuite avec **+** et **+** la carte à envoyer.

DESTINATAIRE

L'écran de sauvegarde de carte s'affichera sur l'écran de destinataires, qui utiliseront **+** et **+** pour choisir l'emplacement dans lequel ils souhaitent sauvegarder leur carte. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 cartes maximum.

❗ *N'éteignez pas la console et ne déconnectez pas de câble **Game Link** pendant la transmission de données.*



Ecran de menu Mode Link



Ecran d'inscription des joueurs



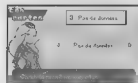
Ecran d'échec du Link



Ecran de sélection d'expéditeur



Ecran de sélection de carte



Ecran de sauvegarde de carte

ÉCHEC DE TRANSMISSION DES DONNÉES

L'écran d'échec de transmission des données apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.



Ecran d'attente



Ecran d'échec de transmission des données

EXPÉDITEUR

Une fois la transmission de données terminée, l'expéditeur verra s'afficher l'écran de fin de transmission des données. Le jeu retourne ensuite à l'écran de Mode Link.



Ecran de fin de transmission des données

DESTINATAIRE

Une fois la transmission de données terminée, le destinataire verra s'afficher l'écran de fin de transmission des données. Le jeu retourne ensuite à l'écran de Mode Link.

Les cartes ainsi échangées peuvent être utilisées en **MODE VS** et en **mode multi-cartouche**.

CAMPAGNE

En **mode Campagne**, vous vous battez aux côtés de trois généraux d'Orange Star contre plusieurs généraux ennemis tout en progressant sur la carte. Utilisez \uparrow et \downarrow pour choisir CAMPAGNE et confirmez avec A.

La première fois que vous choisissez le **mode Campagne**, vous devez choisir **NOUVEAU** sur l'écran de menu. Quand vous aurez sauvé une partie, l'option **CONTINUER** apparaîtra.

QG

Le **mode QG** vous permet de développer vos talents de stratégie, récompensés par des points et des distinctions. Sur l'écran de sélection de mode, choisissez QG avec \uparrow et \downarrow et confirmez avec A. Vous afficherez l'écran de sélection de carte. Choisissez une carte avec \uparrow et \downarrow et confirmez avec A.



Ecran de sélection de carte

Les **?????** sur l'écran de sélection de carte indiquent les cartes qui peuvent être achetées dans la **ZONE COMBAT**.

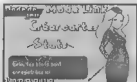
Sur l'écran de sélection de général, utilisez \uparrow et \downarrow pour en choisir un. Confirmez avec A et débutez la partie.



Ecran de sélection de général

STATS

Sélectionnez le **mode Stats** pour consulter l'historique de vos batailles. Sur l'écran de sélection de mode, sélectionnez STATS et confirmez avec le Bouton A. Choisissez ensuite RANG ou RECORDS. RANG indique votre grade en tant que conseiller spécial en **mode Campagne**. RECORDS indique les 5 plus hauts scores sur des cartes individuelles du QG.



ZONE COMBAT

Pour accéder à la **ZONE COMBAT**, allez à l'écran de sélection de mode et choisissez **ZONE COMBAT**. Dépensez-y votre argent durement gagné. Vous pouvez gagner des pièces en **mode Campagne** ou **QG**. L'occupant de la **ZONE COMBAT** est un sympathique retraité du nom de Hachi. Il sait tout ce qu'il faut savoir sur **ADVANCE WARS** et partagera parfois ses connaissances avec vous. Rendez-vous souvent dans ce coin, ne serait-ce que pour discuter avec lui. Lorsque vous gagnez quelques pièces, allez voir ce que Hachi peut vous proposer. Une nouvelle carte, un nouveau général? Faites défiler les entrées avec \uparrow et \downarrow et appuyez sur A pour acheter.

Vous ne pouvez rien acheter s'il vous manque des pièces.

CRÉER CARTES

Pour accéder à ce mode, choisissez **CREER CARTES** sur l'écran de sélection de mode et validez votre choix avec A. Si vous voulez créer vos propres cartes, c'est le mode qu'il vous faut. Vous pouvez vous battre sur des cartes créées en **MODE VS** et en **mode Multi-cartouches**. Vous pouvez aussi échanger ces cartes avec vos amis en **mode Echange de cartes**.

Créer des cartes originales

Une fois que vous êtes dans le **mode création de cartes**, utilisez les boutons L et R pour appeler les sous-menus de terrain et d'unités. Faites défiler avec \leftarrow et \rightarrow appuyez sur A pour choisir un élément et le placer sur la carte. Lorsque vous disposez des unités et des bases, faites \uparrow ou \downarrow pour faire défiler les couleurs disponibles.

Menus de création de cartes

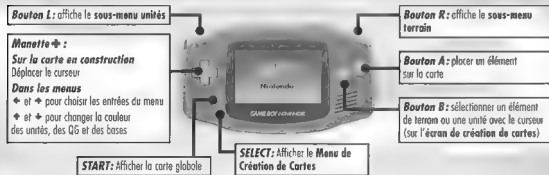
Sous-menu TERRAIN

Ce sous-menu comprend les QG, villes et autres types de bases. Il inclut aussi les routes, bois, rivières, montagnes et tout autre type de terrain.

Sous-menu UNITÉS

Ce sous-menu fonctionne de la même manière que le précédent, mais inclut les unités militaires (terrestres, aériennes et maritimes).

Manipulations pour la création de cartes



❗ Vous ne pouvez pas effacer d'éléments de terrain une fois qu'ils ont été placés sur la carte, mais vous pouvez les remplacer par d'autres éléments. Choisissez le nouvel élément, placez le curseur sur l'ancien et appuyez sur A.

❗ Vous pouvez effacer n'importe quelle unité déployée en sélectionnant EFF. dans le **sous-menu unité**, en plaçant le curseur sur l'unité à effacer et en appuyant sur A.

Règles de création de cartes

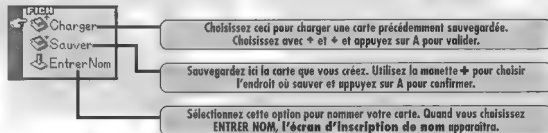
Il existe certaines conditions à respecter afin de pouvoir utiliser une carte en combat. La carte doit inclure au moins deux QG. Elle doit aussi contenir une unité déployée pour chaque camp ou une usine.

❗ Une fois que votre carte est prête pour le combat, vous verrez **JOUABLE!** à l'écran.

À propos des fenêtres de menus

Appuyez sur **SELECT** pour appeler le **Menu de création de cartes**. Choisissez avec \leftarrow et \rightarrow un élément et appuyez sur A pour valider.

Utilisez \leftarrow et \rightarrow pour choisir un élément du **Menu fichiers** et appuyez sur A pour confirmer.



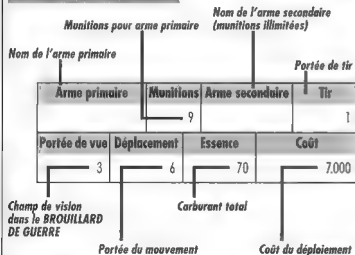
AIDE:	contient des instructions pour la création de cartes (manipulations, règles...)
INFO:	affiche le nombre de cités et de bases sur la carte
REEMPLIR:	remplit entièrement la carte avec un élément de terrain donné. Si vous choisissez ALEATOIRE dans le Menu Fichiers , l'ordinateur créera une carte avec des éléments de terrain déterminés au hasard
TERMINER:	pour revenir à l'écran de sélection de mode

INFOS UNITÉ

Chaque unité possède ses caractéristiques. Connaître les forces et les faiblesses de vos unités vous permettra d'élaborer une stratégie beaucoup plus précise et complète.

- Les unités qui utilisent deux armes en changent automatiquement selon l'ennemi.
- Certaines unités ne possèdent pas d'armes.

Consulter les informations



Si un transport (véhicule marqué d'une ★) chargé de troupes est détruit, les troupes transportées le sont aussi.

Unités terrestres



INFANTERIE

L'unité la moins chère à déployer. Peut capturer les propriétés. Faible puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	mitrailleuse	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	3	99	1.000



Infanterie Lourde (BAZOOKAS)

Utilise des bazookas contre les véhicules. Peut capturer les propriétés. Bonne puissance de feu contre les véhicules.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
bazooka	3	mitrailleuse	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	2	70	3.000



RECON

Efficace contre l'infanterie. Bon mouvement.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	mitrailleuse	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	8	80	4.000



TANK

Un petit tank, bon marché. Bon rapport coût/mobilité/puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank	9	mitrailleuse	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	70	7.000



TANK M

Possède les plus grosses capacités défensives et offensives parmi les unités terrestres.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank M	8	mitrailleuse	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	16.000



VTB ★

Peut transporter des soldats. Peut ravitailler en munitions et carburant. Ne possède pas d'arme.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	6	70	5.000

**Artillerie mobile (ARTILLIE)**

Unité de combat indirect bon marche

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon	9	aucune	2-3
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	6.000

**D.C.A.**

Une unité polyvalente. Efficace contre les unités aériennes et l'infanterie. Très peu efficace contre les tanks.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Minigun	9	aucune	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	6	60	8.000

**Lance-missiles (L-MISS)**

Une puissante unité de tir indirect. Peut attaquer les unités terrestres et maritimes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-sol	6	aucune	3-5
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	15.000

**Batterie de missiles anti-aériens (A-AIR)**

Sème le chaos à distance parmi les unités aériennes. Vaste champ de vision en BROUILLARD DE GUERRE.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-air	6	aucune	3-5
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	4	50	12.000

Unités aériennes**Chasseur (CHASS.)**

Seigneur des airs, inflige de gros dommages aux autres unités aériennes. Ne peut pas attaquer les unités au sol.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles air-air	9	aucune	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	9	99	20.000

**Bombardier (BOMBA.)**

Puissant contre les unités terrestres et navales.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Bombe	9	aucune	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	7	99	22.000

**Hélicoptère de combat (HELICO)**

Polyvalent. Peut attaquer de nombreux types d'unités. Une unité indispensable.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Missiles sol-air	6	mitrailleuse	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	99	9.000

**Hélicoptère de transport (HELI TR) ★**

Transporte l'infanterie. Ne porte pas d'arme. Ne peut pas tirer.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	6	99	5.000

Unités navales

2 canons en 10 SECS

Normale portée d'attaque. Ses canons possèdent une grosse puissance de feu et sont encore plus efficaces contre des unités maritimes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Canons	9	aucune	2-6
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	5	99	28.000

**Plateforme de débarquement (BARBE) ★**

Peut transporter deux unités terrestres à la fois.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	6	99	12.000

**Navire (NAVIE)**

Peut causer de gros dégâts aux sous-marins et aux unités aériennes. Peut aussi transporter jusqu'à deux hélicoptères en même temps.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles anti-sous-marins	9	canons anti-aériens	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	99	18.000

**Fauche-missiles (LS-MAR)**

En plongée ne peut être attaqué que par les croiseurs. Repérable au contact.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
torpilles	6	aucune	1
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	5	60	20.000

INFORMATIONS SUR LE TERRAIN

Il est important de prendre en compte le type de terrain dans votre stratégie. Le terrain peut protéger vos troupes, leur offrir une cachette et affecter leur mouvement.



Quartier Général (QG)

Chaque armée sur le terrain possède son QG. Il peut fournir munitions et carburant, rendre des PV et fournir un couvert d'une efficacité maximale. Si vous capturez un QG ennemi, vous gagnez.



Usines (BASES)

Les usines sont les points de déploiement des unités terrestres. En plus de leur fournir ravitaillement et PV, elles fournissent aussi une bonne défense aux unités qui s'y trouvent. Capturable.



Aéroports (AERO)

L'équivalent d'une usine, mais pour les unités aériennes. Leur facteur défensif est élevé. Capturable.



PORTS

L'équivalent d'une usine, mais pour les unités maritimes. Leur facteur défensif est élevé. Capturable.



VILLES

Les villes peuvent être alliées, neutres ou contrôlées par l'ennemi. Les deux types d'infanterie peuvent capturer les villes neutres et ennemies. Leur potentiel défensif est bon.



ROUTES

Les routes permettent à vos unités terrestres de se déplacer plus rapidement, mais n'offrent aucun couvert.



PLAINES

C'est le type de terrain le plus courant. Leur facteur défensif est minimum.



BOIS

Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les bois offrent d'énormes possibilités de couvert. Les unités qui y sont cachées ne peuvent être repérées que par les unités dans les cases adjacentes ou par des unités aériennes. La protection offerte par les bois est moyenne.



Montagnes (MTGN)

Seuls les deux types d'infanterie et les unités aériennes peuvent les traverser. Si le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les infanteries gagnent trois cases de portée de vue dans les montagnes. La protection offerte est élevée.



RIVIERES

Les rivières sont courantes dans ce jeu. Seuls les deux types d'infanterie et les unités aériennes peuvent les traverser. Leur potentiel défensif est nul.



PONTS

Les ponts sont vitaux car ils permettent aux unités terrestres de traverser les étendues d'eau. Leur potentiel défensif est nul.



MERS

Seules les unités aériennes et maritimes peuvent traverser ce type de terrain. La protection fournie est nulle.



PLAGES

Les plages servent de points de débarquement aux barges. Presque toutes les unités peuvent se déplacer sur les plages, qui ne fournissent aucune protection.



DÉSERTS

Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les unités qui y sont cachées ne peuvent être repérées que par les unités dans les cases adjacentes ou par des unités aériennes. À part ceci, les déserts n'offrent qu'une protection minimum.

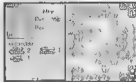
Une autre caractéristique des cartes est la METEO. Selon la carte utilisée, il pourra pleuvoir ou neiger. Ces conditions climatiques affectent le déplacement des unités déployées.

Pour plus d'informations sur un type de terrain, placez le curseur sur le type en question et appuyez sur R. C'est un truc utile pour analyser une carte et développer une stratégie adaptée au terrain.

Infos montagnes :
météo normale



Infos montagnes :
neige



DOSSIERS OFFICIERS

Les dossiers suivants contiennent le profil des généraux d'ADVANCE WARS. Les informations communiquées sont sommaires, mais avec la pratique du jeu, vous saurez même ce qu'ils mangent au petit déjeuner... Chaque général possède un POUVOIR DE GENERAL -unique et spécifique- utilisable quand la jauge de pouvoir est pleine. Cette jauge se remplit pendant chaque combat.

ORANGE STAR

COMPÉTENCES :

Andy est un jeune général, assez équilibré. Pas de véritable point faible.

POUVOIR : REPARAFOND

Read 2 PV à toutes ses unités endommagées.



COMPÉTENCES :

Toutes les unités de combat direct de Max possèdent une puissance de feu supérieure. En contrepartie, ses unités de combat indirect sont un peu moins efficaces et voient leur portée de tir réduite d'une case.

POUVOIR : PUISSANCE MAX

Booste la puissance offensive de ses unités de combat direct.



COMPÉTENCES :

Sami est un spécialiste de l'infanterie. Ses fantassins sont spécialistes dans l'art de capturer et sécuriser les bases. Ses unités de transport de troupes ont une capacité de mouvement supérieure.

POUVOIR : MARCHÉ FORCÉ

Augmente encore le mouvement de l'infanterie (lourde et légère).



Blue Moon

GRIT

COMPÉTENCES :

Grit est un maître de l'attaque à distance, ce qui rend ses unités de combat indirect dévastatrices. Ses unités de combat direct sont plutôt faibles.

POUVOIR : EMBUSCADE

Augmente la portée et la puissance de ses formidables unités de combat indirect.



OLAF

COMPÉTENCES :

Olaf est un vieux soldat. Il aime la neige et ses troupes ne sont pas affectées par elle. Cependant, la pluie réduit leur mouvement.

POUVOIR : CLIMAT

Fait tomber la neige, ce qui handicape l'adversaire.



Green Earth

EAGLE

COMPÉTENCES :

Eagle est le prince des airs. Ses unités aériennes sont très puissantes. En contrepartie, ses unités navales sont assez faibles.

POUVOIR : TONNERRE

Permet à toutes ses unités (sauf infanteries) d'agir deux fois dans le tour.



DRAKE

COMPÉTENCES :

Drake est le roi des mers et ses unités navales sont supérieures. Ses unités aériennes sont de piètre efficacité.

POUVOIR : TSUNAMI

Crée une vague gigantesque qui enlève 2 PV à toutes les unités ennemies.



Yellow Comet

KANBEI

COMPÉTENCES :

L'armée de Kanbei est surentraînée et suréquipée, ce qui lui confère des capacités offensives et défensives supérieures aux autres armées. Par contre, le coût de déploiement des troupes est élevé.

POUVOIR : COURAGE

Motive les troupes et augmente leur capacité offensive.



SORJA

COMPÉTENCES :

Les troupes de Sorja possèdent une portée de vue augmentée dans le BROUILLARD DE GUERRE. L'ennemi ne peut connaître leurs PV. Cependant, Sorja est un peu malchanceuse.

POUVOIR : OIL DE FAUCON

Augmente la portée de vue de ses troupes et leur permet même de repérer les unités cachées dans les bois et les récifs.



GLOSSAIRE

Voici, par ordre alphabétique, l'explication de quelques termes rencontrés dans le jeu.

Bases

Les villes, les ports, les aéroports, les usines et les QG sont des éléments de terrain qui peuvent être capturés. Capturer et conserver ces bases est une stratégie obligatoire pour atteindre la victoire.

Combat indirect

Les unités qui possèdent une portée d'attaque de deux cases ou plus peuvent attaquer à distance et ainsi éviter toute riposte. Ce type d'attaque est appelé combat indirect.

Coût mouvement

Pourcentage du mouvement total d'une unité, nécessaire pour traverser un certain type de terrain.

Embuscade

Une embuscade se produit lorsqu'une unité rencontre un ennemi caché. L'unité surprise termine là son tour, sans pouvoir éventuellement attaquer. Les embuscades ne peuvent se produire que lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé ou quand vous tombez sur un sous-marin en plongée.

Ordres

Un ordre est une action donnée à une unité (TIRER, ATTEND., CAPT., etc.).

Unités

Une unité est un groupe de soldats ou de véhicules de même type.

Unités aériennes

Les chasseurs, les bombardiers, les hélicos et les hélicos de transport sont les unités aériennes d'ADVANCE WARS. Elles sont déployées à partir des aéroports.

Unités navales

Croiseurs, destroyers, barges et sous-marins sont les navires disponibles dans le jeu. Elles sont déployées à partir des ports.

Unités terrestres

Les deux types d'infanterie, les recon, tanks, tonks m, VTB, artillerie, lance-missiles, a-air et DCA sont les unités terrestres que vous rencontrerez. Elles sont déployées à partir des usines.

Valise à carte Vs

C'est une boîte de rangement qui vous permet d'acheter et de ranger plus de cartes Vs (2 joueurs).

Valise à cartes spéciale

Permet de ranger plus de cartes. Livrée avec toute une panoplie de cartes prêtes à jouer.

Villes neutres

Les villes neutres sont grises et se trouvent sur presque toutes les cartes. Capturez-les pour en faire des bases alliées.



TAB. COÛT EN MOUVEMENT

Ce tableau indique le coût en mouvement pour chaque unité sur chaque type de terrain.

- 1 Le coût en mouvement est différent suivant les conditions climatiques.
Le tableau indique les coûts par temps clair.

		Rivières	Bois	Montagnes	Acroquis	Neiges
Infanterie	1	1	1	1	1	1
Chars	1	1	1	1	1	1
Artillerie	1	1	1	1	1	1
Infanterie blindée	1	1	1	1	1	1
CA	1	1	1	1	1	1
Avion	1	1	1	1	1	1
Chasseur	1	1	1	1	1	1
Bombardier	1	1	1	1	1	1
Helico	1	1	1	1	1	1
Helico tr	1	1	1	1	1	1
Destroyer	1	1	1	1	1	1
Croiseur	1	1	1	1	1	1
Barge	1	1	1	1	1	1
Sous-marin	1	1	1	1	1	1

TAB. COÛT DE COMBAT

Les dégâts causés par une unité attaquante changent selon l'unité attaquée. Le tableau ci-dessous indique les dommages infligés par une unité à une autre unité en les classant de A à E, A étant la valeur la plus élevée et E la plus faible.

	Infanterie	Chars	Artillerie	Infanterie blindée	CA	Avion	Chasseur	Bombardier	Helico	Helico tr	Destroyer	Croiseur	Barge	Sous-marin
Infanterie	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Chars	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Artillerie	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Infanterie blindée	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Avion	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Chasseur	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Bombardier	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Helico	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Helico tr	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Destroyer	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Croiseur	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Barge	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Sous-marin	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

JEU MULTI-CARTOUCHES. JEU UNE CARTOUCHE



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance	Un par joueur
Cartouches / Jeu Multi-Cartouches	Une par joueur
Jeu Une Cartouche	Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs : 1 câble
.....	3 joueurs : 2 câbles
.....	4 joueurs : 3 câbles

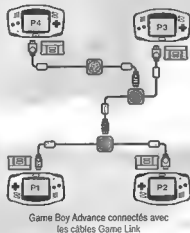
Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON)
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

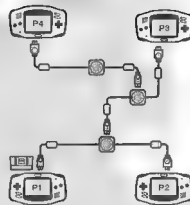


Jeu Une Cartouche

1. Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).



En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.
- Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.
- Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).

ÍNDICE

Controles	34
Preparativos para el combate	35
Pantalla del juego	35
Reglas de la batalla	36
Menú del Mapa	40
Niebla de Guerra	42
Detalles de selección de modo	42
Dossier de información esencial	52
Juego Multicartucho, Juego con un cartucho	62



CONTROLES

Botón L

Mueve el cursor a las unidades que todavía están esperando órdenes.

+ Panel de Control

- Mueve el cursor.
- Realiza selecciones de menú.

START

- Inicia el juego.
- Muestra la vista superior del mapa.
- Corta la animación de la introducción.

SELECT

- Muestra el **Menú del Mapa**.
- Cambia el orden de visualización de las tropas (ver apartado "Menú del Mapa").

Botón R

Visualiza información sobre las unidades y características del terreno.

Botón A

- Confirma selecciones.
- Muestra el **Menú del Mapa**.
- Muestra el rango de movimiento.

Botón B

- Cancela selecciones.
- Muestra el rango de ataque (si se mantiene presionado cuando el cursor está sobre una unidad).
- Resalta todas las unidades (si se mantiene presionado cuando el cursor no está sobre una unidad).

PREPARATIVOS PARA EL COMBATE

Inserta el cartucho de **ADVANCE WARS™** en tu Game Boy Advance™.

NOTA: Este cartucho no está diseñado para su utilización con Game Boy™ o Game Boy™ Color. Cuando enciendas la consola aparecerá el logotipo de GAME BOY, seguido de la **Pantalla de Selección de Idioma**, en la que puedes elegir uno de los cuatro idiomas (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS o ESPAÑOL) utilizando el + Panel de Control. A continuación pulsa el Botón A para confirmar y aparecerá la animación de la introducción. Una vez ésta haya terminado, o cuando pulses START o el Botón A, verás la **Pantalla del Título**.



INTRODUCCIÓN DEL NOMBRE

Pulsa START o el Botón A en la **Pantalla del Título** para acceder a la **Pantalla de Introducción del Nombre**. Introduce tu nombre. Utiliza el + Panel de Control para elegir una letra y el Botón A para confirmar la selección. Pulsa el Botón B para cancelar la selección. Cuando hayas terminado de introducir el nombre, mueve el cursor a Sí y pulsa el Botón A.



! La **Pantalla de Introducción del Nombre** no volverá a aparecer cuando hayas guardado una partida en curso.

PANTALLA DEL JUEGO

La **Pantalla del Juego** es el campo de batalla. A tus órdenes están las unidades del Ejército de Orange Star. Las unidades son componentes individuales de tu ejército, y se utilizan igual que piezas de ajedrez. Una unidad tiene un máximo de 10 PV (Puntos de Vida). Tenlo en cuenta.



! Utiliza el + Panel de Control para mover el cursor; y, a su vez, utiliza el cursor para seleccionar unidades, tipos de terreno y opciones de menú.



REGLAS DE LA BATALLA

EVOLUCIÓN DEL COMBATE

La evolución del combate es muy sencilla: un OJ emite las órdenes pertinentes a sus unidades y después selecciona FIN para finalizar ese turno. Todos los OJ del campo de batalla harán lo mismo. Una vez que todos los ejércitos hayan terminado de emitir sus órdenes habrá pasado el primer día de batalla. Este proceso se repite hasta que uno de los ejércitos se alza victorioso.

DESPLIEGUE DE UNIDADES Y FONDOS

Fondos de Batalla

Cada vez que quieras desplegar nuevas unidades tendrás que gastar algo de tus FONDOS. Recibes nuevos fondos por cada propiedad* neutral o enemiga que captures o poseas. Cuantas más propiedades tengas, más fondos recibirás. Los fondos que no utilices en un turno se guardan para el siguiente.

*Las únicas propiedades que pueden capturarse son las ciudades, aeropuertos, puertos y bases.

! Los fondos no pueden acumularse de un mapa a otro.

Despliegue de unidades

Para desplegar unidades, sitúa el cursor sobre una propiedad de despliegue de unidades (base, puerto o aeropuerto) y pulsa el Botón A. Después utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar la unidad que quieres desplegar y pulsa el Botón A para confirmar la selección.

! Las unidades nuevas pueden empezar a utilizarse en el turno siguiente al de su despliegue.

! Un ejército puede desplegar un máximo de cincuenta unidades.

MOVIMIENTO DE TROPAS

Para mover una unidad hay que seleccionarla primero. Coloca el cursor sobre la unidad que quieras mover y pulsa el Botón A. Una vez esté seleccionada aparece su rango de movimiento. Sitúa el cursor sobre el espacio al que quieras desplazar la unidad y pulsa de nuevo el Botón A. La unidad seguirá el camino que marca la flecha de movimiento*.

*La flecha de movimiento es la flecha roja que marca la ruta desde la unidad seleccionada hasta su destino.

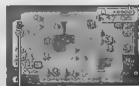
Una vez la unidad alcanza su destino, aparecerá el comando ESPERAR. Cuando selecciones este comando la unidad tomará un color más oscuro. Las unidades con este color más oscuro no pueden recibir órdenes hasta el turno siguiente.

Combustible

Las unidades consumen combustible cada vez que se mueven. Los aviones y los barcos gastan combustible incluso cuando están parados. Cuando se quedan sin combustible, las unidades de tierra no pueden moverse, y las aéreas y navales se estrellan o se hunden.

CAPTURA DE PROPIEDADES

Cuando muevas una unidad de infantería o mecanizada a una propiedad neutral o enemiga, aparecerá el comando de captura (CAPT.). Selecciona este comando para hacer que tu unidad empiece a asegurarse esa propiedad.



Unidad capturando una base



Animación de captura

ATACAR AL ENEMIGO

Cuando una unidad esté en posición de atacar al enemigo aparecerá el comando FUEGO en el **Menú de Comandos**. Selecciónalo para visualizar el cursor de ataque. Utiliza el \pm Panel de Control para elegir la unidad a la que vas a atacar y pulsa el Botón A. Tu unidad iniciará el ataque.

Bajo tu mando se encuentran tanto unidades de combate directo como indirecto. Las unidades de combate directo se mueven a la posición de ataque (colindante con la del enemigo) y disparan en el mismo turno. Las unidades de combate indirecto tienen que moverse hasta la posición de ataque, a cierta distancia del enemigo, y esperar al turno siguiente para disparar. La ventaja de estas unidades es que no se ven afectadas por el contraataque del enemigo. Una de las claves para convertirse en un OJ sólido es desarrollar una estrategia que combine el uso adecuado de estos dos tipos de unidad.

❗ El rango de ataque varía para cada unidad de ataque indirecto.

Si reduces los PV del enemigo a cero, la unidad desaparecerá del campo de batalla. Por supuesto sucederá lo mismo si una de tus unidades pierde todos sus PV.

SUMINISTROS

Puedes abastecer a tus unidades con combustible y munición. Las unidades pueden recibir estos suministros de dos formas. La primera: todas las unidades que estén en una base o en una posición adyacente a la de un TOA (Transporte Oruga Acorazado) recibirán suministros de combustible y munición de forma automática al principio de cada turno. Las unidades que estén en una base también recuperarán 2 PV por turno. También puedes abastecer a una unidad situando un TOA en un espacio adyacente y seleccionando SUMIN. en el **Menú de Comandos**.

❗ Todas las unidades pueden recibir suministros. Si hay varios TOA, todos ellos pueden realizar esta función.

❗ Las unidades aéreas reciben suministros en los aeropuertos, y las navales en los puertos. Las unidades navales que se encuentren en playas también pueden ser abastecidas por los cargueros.

Unidad recibiendo suministros



UNIR UNIDADES

Puedes unir dos unidades del mismo tipo para crear una sola unidad. Es un comando útil cuando tienes unidades con muy pocos PV. Para unir unidades, mueve una de ellas a un espacio ocupado por otra unidad del mismo tipo y selecciona UNIR en el **Menú de Comandos**. Pula el Botón A para confirmar la orden y hacer que las unidades se unan para formar una sola unidad. Los PV de la nueva unidad son los resultantes de sumar los PV de las dos unidades que se han unido.

❗ No puedes unir dos unidades si una de ellas tiene diez PV. El número máximo de PV de una unidad es diez, aunque el total de los PV de las dos unidades sea superior a diez.

CARGAR

Las unidades de transporte* tienen la capacidad de transportar otras unidades. Para cargar una unidad en un vehículo de transporte, mueve la unidad a un espacio ocupado por una unidad de transporte y selecciona CARGAR del **Menú de Comandos**. Los vehículos de transporte que están llevando unidades aparecen visualizados con un símbolo. Coloca el cursor sobre el vehículo de transporte para ver el tipo de unidad que está transportando.

*Los vehículos de transporte son los TOA, helicópteros de transporte, cargueros y cruceros.



TOA

Unidad que se va a transportar

❗ La carga de unidades depende del tipo de unidad de transporte y del terreno.

❗ Las unidades que están siendo transportadas no sufrirán ningún daño si el vehículo de transporte es atacado. Sin embargo, si el vehículo de transporte es destruido mientras transporta una unidad, ésta última también será destruida.

DESCARGAR

Para descargar una unidad, selecciona DESCAR. en el **Menú de Comandos**, utiliza el + Panel de Control para seleccionar dónde quieres descargar la unidad y confirma la selección con el Botón A.

❗ Si se están transportando dos unidades a la vez, utiliza + y + en el + Panel de Control para seleccionar la unidad que quieres descargar. Las unidades de transporte que pueden llevar dos unidades a la vez pueden descargarlas a las dos en el mismo turno.

RESULTADO DE LA BATALLA

Victoria

Existen dos formas de ganar una batalla: capturando el CG y derrotando al enemigo. En la primera es necesario que una de tus unidades de infantería o mecanizada capture el CG enemigo. Para vencer por derrota, tienes que eliminar todas las unidades enemigas sobre el campo de batalla.

❗ Dependiendo de las reglas y el mapa en el que se esté combatiendo, la captura de bases puede ser también un medio para conseguir la victoria.

Derrota

Existen tres formas de perder en el campo de batalla: captura del CG, derrota propiamente dicha y rendición. La captura del CG se produce cuando el enemigo captura tu CG. La derrota tiene lugar si todas tus tropas son eliminadas. La tercera posibilidad ocurre cuando desistes y eliges RENDICIÓN del **Menú Opciones** en el **Menú del Mapa**.

❗ Los términos de la victoria pueden variar dependiendo del modo de juego.

MENÚ DEL MAPA

Para visualizar el **Menú del mapa**, coloca el cursor sobre un espacio libre del mapa y pulsa el Botón A.

❗ El contenido del **Menú del mapa** puede variar dependiendo del modo de juego.



UNIDAD

La opción UNIDAD muestra información sobre todas las tropas desplegadas. Utiliza \uparrow y \downarrow para desplazarte por las unidades desplegadas y \leftarrow y \rightarrow para desplazarte por los distintos encabezados. Pulsa SELECT para reordenar el listado de unidades de acuerdo con el encabezado seleccionado.

Pantalla de Información de Unidades

TIPO:	El nombre de la unidad
PV:	Número de PV de cada unidad
COM.:	Cantidad de combustible de cada unidad
TRN. (Turnos):	Número de turnos con arma primaria de cada unidad

INFO

Selecciona INFO. y luego ESTADO para visualizar información sobre la batalla actual. Utiliza el \leftarrow Panel de Control para seleccionar una opción del menú y pulsa el Botón A para confirmar la elección.

ESTADO

La Pantalla de Estado de la Batalla muestra el nombre del mapa actual, día de

combate, número de bases que posee cada ejército, número de bases neutrales e información relacionada con los fondos. La **Pantalla de Estado de las Unidades** visualiza información sobre el número total de unidades desplegadas, el número de unidades que queda y el número de unidades derrotadas.

TÉRMINOS [sólo en Modo Campaña]

Te informará sobre los términos de la victoria para cada mapa del **Modo Campaña**.

REGLAS [sólo en MODO COMBATE y LINK]

Esta opción permite comprobar los ajustes de los EQUIPOS y las REGLAS. Los ajustes no se pueden cambiar en esta pantalla.

❗ El contenido del menú puede variar dependiendo del modo de juego.

OJ

Selecciona OJ para visualizar el DOSSIER DE OJ de cada Oficial en Jefe que esté participando en la batalla en curso. Pulsa \uparrow y \downarrow o los Botones R y L para cambiar de dossier. Utiliza \leftarrow y \rightarrow para desplazarte por el DOSSIER DE OJ.

GUARDAR

Este comando te permite guardar tu avance en el juego.

¡TEN CUIDADO! Tendrás que repetir todas las acciones que no hayas guardado si apagas la consola. Guardar a menudo forma parte de una buena estrategia.

¡RECUERDA! Este juego no dispone de función que guarde las partidas de forma automática, así que la decisión de cuándo quieres guardar es sólo tuya.

❗ Sólo se puede guardar un archivo por modo de juego. Las partidas en MODO LINK no se pueden guardar.

Borrar todos los datos

Mantén presionados el Botón L, \uparrow y SELECT cuando conectes la consola para visualizar la **Pantalla de Borrado del Juego**. Utiliza \rightarrow para seleccionar Sí y confirma con el Botón A.

❗ ¡ATENCIÓN! Los datos borrados no se pueden recuperar.

OPCIONES

El **Menú de Opciones** contiene las selecciones de configuración del juego. Utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar la configuración que quieres cambiar y pulsa el Botón A para hacer los cambios.

MÚSICA

Elige entre TENER o NO MÚSICA durante el juego.

ANIMACIÓN

Selecciona la animación que quieras visualizar durante la partida.

ANIMACIÓN A: Muestra animación de batalla y capturas.

ANIMACIÓN B: Muestra animación sólo de las batallas.

ANIMACIÓN C: Muestra animación sólo del jugador.

SIN ANIMACIÓN: No muestra ninguna animación.

BORRAR

Selecciona la unidad que quieras borrar con \uparrow , \downarrow y \rightarrow y pulsa el Botón A para confirmar.

RENDICIÓN

Selecciona Sí y confirma con el Botón A para rendirte y perder la batalla.

SALIR DEL MAPA

Esta opción te permite regresar en cualquier momento al **Menú de Selección de Modo**. Selecciona Sí y pulsa el Botón A para confirmar la selección y terminar la batalla.

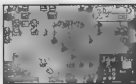
❗ El contenido del **Menú de Opciones** y la configuración del juego que puedes cambiar varían dependiendo del modo de juego.

FIN

Una vez hayas terminado de emitir todas tus órdenes, selecciona FIN para finalizar tu turno y pulsa el Botón A para confirmar.

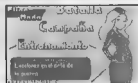
NIEBLA DE GUERRA

En algunos mapas te encontrarás con un fenómeno llamado NIEBLA DE GUERRA. La NIEBLA DE GUERRA limita la visibilidad, por lo que tus unidades no podrán ver más allá de la distancia que les permite su rango de visión, que es distinto para cada unidad. Las unidades de infantería y mecanizadas pueden aumentar su rango de visión en tres espacios cuando están en montañas.



❗ Para más información sobre el rango de visión de cada unidad, consulta el apartado "Dossier de información esencial".

DETALLES DE SELECCIÓN DE MODO



ENTRENAMIENTO

En el ENTRENAMIENTO puedes adquirir experiencia en combate real a la vez que te instruyo en el arte de la guerra. En la Pantalla de Selección de Modo, utiliza \leftarrow y \rightarrow para seleccionar ENTRENAMIENTO y pulsa el Botón A para confirmar. En la pantalla siguiente, vuelve a utilizar \leftarrow y \rightarrow para seleccionar el mapa en el que quieres jugar y pulsa el Botón A para confirmar.

MODOS DE JUEGO

En la Pantalla de Selección de Modo, utiliza \leftarrow y \rightarrow para seleccionar COMBATE y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

Cómo jugar en el modo Combate

Para jugar en el **modo Combate** necesitas al menos una consola Game Boy Advance y un cartucho de ADVANCE WARS.

El Jugador 1 emite órdenes a sus unidades. Cuando ha terminado, le pasa la consola al Jugador 2, que emite sus órdenes y, cuando haya terminado, se la pasa al Jugador 3, y así sucesivamente. Cuando el Jugador 4 haya terminado su turno, le devolverá la consola al Jugador 1. Los jugadores siguen este sistema de turnos hasta que la batalla haya terminado.

❗ Esta explicación es para una partida con cuatro jugadores. Si sólo hay tres jugadores, la consola controla el cuarto ejército y emite órdenes en el turno que le corresponda.

Cuando juegas por primera vez, la única opción del menú es NUEVO. Tras empezar, también encontrarás la opción CONTINUAR.

Al empezar habrá cuatro mapas disponibles para jugar en **modo Combate**. Utiliza \leftarrow y \rightarrow para seleccionar el tipo de mapa, y a continuación \leftarrow y \rightarrow para elegir el mapa que quieres utilizar. Por último, pulsa el Botón A para confirmar la selección.



Tipos de mapas de COMBATE

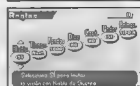
- DESPLEGADAS** En este mapa inicias el combate con un tipo y número concretos de tropas desplegadas. No se pueden desplegar tropas adicionales.
- MAPAS 3J** Selecciona esta opción para intentar obtener la victoria en mapas diseñados especialmente para batallas con tres ejércitos.
- MAPAS 4J** Estos mapas te permiten probar tu capacidad táctica contra otros tres ejércitos en una batalla sin piedad.
- BATALLA** Los mapas del **modo Batalla** estarán disponibles una vez se haya seleccionado este modo.

❗ Puedes comprar mapas adicionales con las Monedas de Advance Wars, que vas ganando en el ENTRENAMIENTO y en los **Modos de Campaña**. Para más información sobre la compra de mapas, consulta el apartado "Mapas de batalla".

Una vez selecciones un mapa aparecerá la **Pantalla de Selección de OJ**. Elige al oficial que quieras y selecciona si va a estar controlado por un jugador o por la consola. Utiliza \leftarrow y \rightarrow para moverte por los encabezados y \leftarrow y \rightarrow para elegir la configuración de cada uno de ellos.

❗ En batallas de tres o más ejércitos, puedes crear equipos asignando las diferentes banderas a cada equipo. Los ejércitos que luchen bajo la misma bandera son aliados y combatirán de forma cooperativa.

A continuación debes fijar las REGLAS a tu gusto, utilizando \leftarrow y \rightarrow para desplazarte por las distintas reglas y \leftarrow y \rightarrow para cambiar la configuración de cada regla.



REGLAS

NIEBLA	Activa o desactiva la NIEBLA DE GUERRA. Si seleccionas SÍ limitarás el rango de visión al de cada unidad individual.
TIEMPO	Elige entre SOL, LLUVIA, NIEVE o ALEATORIO. ALEATORIO permite cambiar de tiempo durante la batalla.
FONDOS	Selecciona la cantidad de dinero que se recibe por cada base aliada. Esto afecta al número y tipo de unidad que puedes desplegar durante la batalla.
DÍAS	Elige el número de días que durará el combate. Se alzarán con la victoria el ejército que posea más bases al final del límite de tiempo predeterminado.
CAPT	Puedes elegir que la victoria esté determinada por el número de bases capturadas durante la partida. La partida finaliza cuando se ha capturado el número de bases establecido.
PODER	Activa o desactiva el Poder de OJ. Si el ges SÍ podrás utilizar el poder especial de tu Oficial. Cada OJ tiene un poder distinto.
ANIMAC	Selecciona el tipo de animación que prefieras. Las opciones de animación son las mismas que se explican en el Menú de Opciones .

❗ Las reglas no se podrán cambiar una vez haya empezado la partida.

MODO LINK

Elige este modo para conectar dos o más Game Boy Advance con el número apropiado de cables Game Link de Game Boy Advance (vendido por separado).

❗ En el MODO LINK se puede combatir en modo MULTICARTUCHO y UN CARTUCHO. El número de cartuchos necesario para jugar en cada modo es distinto.

MULTICARTUCHO [2 o 4 jugadores]

Para jugar en el modo Multicartucho necesitas una consola Game Boy Advance y un cartucho por persona.

❗ Antes de jugar tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link.

Consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para más detalles.

En el Menú de Selección de Modo, utiliza **+** y **+** para seleccionar MODO LINK y pulsa el Botón A para confirmar. En la pantalla siguiente selecciona MULTICARTUCHO siguiendo el mismo procedimiento. Tras esto aparecerá la Pantalla de Jugadores.

Una vez estén preparados todos los jugadores el Jugador 1 debe pulsar START para iniciar la transmisión de datos.

❗ No apagues la consola (OFF) ni desconectes ningún cable Game Link durante la transmisión de datos.



FALLO DE CONEXIÓN

La Pantalla de Fallo de Conexión aparece si se produce un error durante la misma. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.

Una vez haya finalizado la transmisión de datos aparecerá la Pantalla de Selección de Mapa en todas las pantallas. Selecciona el tipo de mapa con **+** y **+** y luego selecciona el mapa que quieres utilizar con **+** y **+**.

❗ Cualquier jugador puede seleccionar el mapa para la partida.

❗ La disponibilidad de mapas varía dependiendo del número de jugadores.

A continuación aparecerá la Pantalla de Selección de Equipos. Cada jugador utilizará **+** y **+** para elegir OJ.

❗ En batallas de tres o más ejércitos puedes crear EQUIPOS asignando las distintas banderas a cada ejército. Los ejércitos bajo la misma bandera son aliados y combatirán juntos.

La configuración de las REGLAS es el siguiente paso. Utiliza **+** y **+** para desplazarte por las distintas reglas y **+** y **+** para cambiar la configuración de cada regla. Pulsa el Botón A para confirmar la configuración y empezar la partida.

❗ La Pantalla de Reglas aparece en todas las consolas conectadas.

❗ Las REGLAS no pueden cambiarse una vez haya comenzado la partida.

❗ En este modo la consola no puede controlar ningún ejército.

UN CARTUCHO [2 o 4 jugadores]

Para jugar en este modo se necesita una consola Game Boy Advance por jugador, pero sólo hace falta un cartucho.

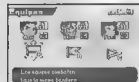
❗ Antes de jugar debes conectar todas las consolas con cables Game Link. Consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para más detalles.



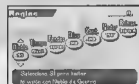
Pantalla de fallo en la conexión



Pantalla de selección de mapa



Pantalla de selección de equipos



Pantalla de reglas



Utiliza \uparrow y \downarrow en el **Menú de Selección de Modo** para seleccionar MODO LINK y pulsa el Botón A para confirmar. En la pantalla siguiente, repite el mismo procedimiento para seleccionar UN CARTUCHO. Tras esto aparecerá la **Pantalla de Jugadores** en la consola del Jugador 1, que deberá confirmar el número de jugadores y pulsar START.

❗ La **Pantalla de Jugadores** sólo aparecerá en la consola del Jugador 1. Las consolas de los demás jugadores mostrarán el logotipo de GAME BOY.

A continuación aparecerá la **Pantalla de Carga** en todas las consolas, junto con el mensaje CARGANDO.

❗ Este proceso tardará cierto tiempo.

❗ No apagues la consola (OFF) ni desconectes ninguno de los cables Game Link durante el proceso.

FALLO EN LA TRANSMISIÓN DE DATOS

La **Pantalla de fallo en la transmisión de datos** aparece si se produce un error durante dicha transmisión. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.

Una vez haya finalizado el proceso aparecerá el mensaje PULSA START en la pantalla del Jugador 1, quien deberá pulsar START para comenzar la partida.

❗ En el **Modo Un Cartucho** la consola lleva a cabo la selección de mapa y la configuración de las reglas. Las opciones del **menú de mapas** son específicas de este modo.

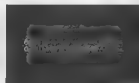
❗ Las partidas de UN CARTUCHO no se pueden guardar.

CAMBIAR MAPAS (2 = 4 jugadores)

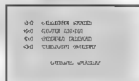
Para cambiar mapas se necesitan una consola y un cartucho por participante.

❗ Antes de poder cambiar tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link. Consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para más detalles.

El **Modo Cambiar Mapas** permite enviar y recibir mapas diseñados en el **Modo Diseño de Mapas**. La persona que envía mapas es el Emisor, y la persona que los recibe es el Receptor. El Emisor puede enviar mapas a todos los jugadores conectados.



Pantalla de fallo en la transmisión de datos



Pantalla de descarga finalizada

❗ Sólo se puede enviar un mapa cada vez.

❗ Un mapa no se puede enviar si no se ha guardado primero.

Todos los jugadores tienen que seleccionar el MODO LINK en la **Pantalla de Selección de Modo** utilizando \uparrow y \downarrow y luego pulsar el Botón A. En la pantalla siguiente los jugadores debe seguir el mismo procedimiento para seleccionar CAMBIAR MAPAS. A continuación aparecerá la **Pantalla de Jugadores**, y una vez se haya introducido cada jugador, el Jugador 1 debe pulsar START. Con esto comenzará la transmisión de datos.

❗ No apagues las consolas (OFF) ni desconectes ningún cable Game Link durante la transmisión de datos.

FALLO DE CONEXIÓN

La **Pantalla de Fallo de Conexión** aparece si se produce un error durante la conexión. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.

Una vez haya finalizado la transmisión de datos aparecerá la **Pantalla de Selección del Emisor** en las pantallas de todas las consolas. Utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar el Emisor.

❗ Todos los jugadores deben seleccionar el mismo Emisor.

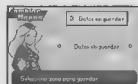
EMISOR

La **Pantalla de Selección de Mapa** aparecerá en la consola del Emisor. Éste debe utilizar \uparrow y \downarrow para seleccionar el mapa que se va a enviar.

RECEPTOR

La **Pantalla para guardar mapas** aparecerá en las consolas de los receptores. Éstos deben utilizar \uparrow y \downarrow para elegir dónde quieren guardar el mapa. En esta pantalla se puede almacenar un máximo de tres mapas.

❗ No apagues las consolas (OFF) ni desconectes ningún cable Game Link durante la transmisión de datos.



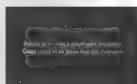
Pantalla para guardar mapas



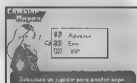
Pantalla de menú del Modo Link



Pantalla de Jugadores



Pantalla de Fallo de Conexión



Pantalla de Selección del Emisor



Pantalla de Selección de Mapa

FALLO EN LA TRANSMISIÓN DE DATOS

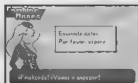
La **Pantalla de Fallo en la Transmisión de Datos** aparece cuando se produce un error durante la transmisión de datos. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comprueba todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.



Pantalla de espera



Pantalla de Fallo en la Transmisión de Datos



Pantalla de Transmisión de Datos Finalizada

EMISOR

Una vez haya terminado la transmisión aparecerá la **Pantalla de Transmisión de Datos Finalizada** en la consola del Emisor y el juego regresará a la **Pantalla del Menú del Modo Link**.

RECEPTOR

Una vez se haya guardado el mapa recibido aparecerá la **Pantalla de Transmisión de Datos Finalizada** en la consola del Receptor, y el juego regresará a la **Pantalla del Menú del Modo Link**.

❗ Los mapas intercambiados de este modo pueden utilizarse en el **Modo Combate** y **Multicartucho**.

CAMPAÑA

En el **Modo Campaña** unes tus fuerzas con las de tres OJ del Ejército de Orange Star para enfrentarte a una formación de oficiales enemigos. Utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar CAMPAÑA y luego pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

❗ La primera vez que selecciones el **Modo Campaña** sólo podrás elegir **NUEVO** en la **Pantalla del Menú**. Una vez hayas guardado una partida también tendrás como opción **CONTINUAR**.

BATALLA

El **Modo Batalla** te permite desarrollar tu capacidad estratégica compitiendo por puntos y rangos en batallas sencillas. Utiliza \uparrow y \downarrow en la **Pantalla de Selección de Modo** para seleccionar BATALLA y pulsa el Botón A para confirmar tu elección.

A continuación aparecerá la **Pantalla de Selección de Mapa**. Elige el mapa en el que quieres combatir con \uparrow y \downarrow y confirma con el Botón A.



Pantalla de Selección de Mapa

❗ Una serie de signos de interrogación (???) en la **Pantalla de Selección de Mapa** indica los mapas que se pueden comprar en **MAPAS DE BATALLA**.

Utiliza \leftarrow y \rightarrow para seleccionar el OJ que quieres utilizar en la **Pantalla de Selección de OJ**, y pulsa el Botón A para confirmar tu elección y comenzar el juego.



Pantalla de Selección de OJ

ESTADÍSTICAS

Selecciona el **Modo Estadísticas** para ver tu historial de combate. Utiliza \uparrow y \downarrow para elegir ESTADÍSTICAS en la **Pantalla de Selección de Modo** y pulsa el Botón A para confirmar. A continuación, elige RANGO o RÉCORDS utilizando el mismo sistema. En RANGO aparece tu rango como consejero especial en el **Modo Campaña**. RÉCORDS muestra las cinco puntuaciones más altas en cada mapa del **modo Batalla**.



MAPAS DE BATALLA

En este modo puedes gastar las Monedas de Advance Wars que tanto te ha costado ganar. Puedes obtener monedas tanto en el **Modo Campaña** como en el **Modo Batalla**. El propietario de los MAPAS DE BATALLA es un hombre sabio y agradable llamado Hachi. Sabe prácticamente todo lo que hay que saber sobre **ADVANCE WARS**, y a veces compartirá su información contigo. Te recomiendo que no te limites sólo a comprar MAPAS DE BATALLA, sino que te pases de vez en cuando para charlar un rato. Puedes comprar mapas adicionales y alquilar los servicios de nuevos Oficiales en Jefe. Puedes acceder a MAPAS DE BATALLA seleccionándolo en la **Pantalla de Selección de Modo** y pulsando el Botón A. Utiliza \uparrow y \downarrow para desplazarte por los elementos en venta y pulsa el Botón A para comprarlos.

❗ Evidentemente, para comprar un elemento debes tener el número suficiente de monedas.

DISEÑO MAPAS

Si quieres crear tus propios mapas originales, éste es tu modo. Puedes combatir en los mapas que crees en los **modos Combate** y **Multicartucho**. También puedes intercambiar mapas con tus amigos en el **Modo Cambiar Mapas**. Selecciona **DISEÑO MAPAS** en la **Pantalla de Selección de Modo** con \uparrow , \downarrow y el Botón A.

Creación de mapas originales

Una vez estés en el **Modo Diseño de Mapas**, utiliza los Botones L y R para desplegar los menús de unidades y elementos del terreno. Desplázate por las distintas opciones con \uparrow y \downarrow y pulsa el Botón A para colocar el elemento seleccionado en el mapa. Cuando estés colocando unidades y bases de ejércitos, utiliza \uparrow y \downarrow para cambiar el color.

Menús del DISEÑO MAPAS

MENÚ DE ELEMENTOS DEL TERRENO

Este menú incluye CG, ciudades y todo tipo de bases, así como carreteras, bosques, ríos y otros elementos del terreno.

MENÚ DE UNIDADES

Aquí puedes elegir entre infantería, unidades mecanizadas, tanques, cohetes y otras unidades de tierra. También puedes desplegar unidades aéreas, como bombarderos y helicópteros de combate, y unidades navales, incluyendo fragatas, cruceros y cargueros.

Controles del DISEÑO MAPAS

Botón L: Muestra el Menú de Unidades

Panel de Control:

En la Pantalla de Diseño

Mueve el cursor

En los menús

Utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar elementos del menú.

Utiliza \uparrow y \downarrow para cambiar el color de las unidades, CG y bases de cada ejército.

START: Muestra la vista superior del mapa.

SELECT: Muestra el Menú del Diseño de Mapas

Botón R: Muestra el Menú de Elementos del Terreno

Botón A: Coloca el elemento seleccionado en el mapa.

Botón B: Selecciona el elemento del terreno o unidad indicado por el cursor en la Pantalla de Diseño de Mapas.



❗ No puedes borrar elementos del terreno una vez estén ubicados en el mapa, pero puedes sustituirlos por otros elementos distintos. Selecciona el nuevo elemento, coloca el cursor sobre el elemento que quieres sustituir y pulsa el Botón A.

❗ Para borrar cualquier unidad desplegada, selecciona BORRAR en el **Menú de Unidades**, coloca el cursor sobre la unidad y pulsa el Botón A.

Reglas para crear mapas

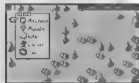
Existen ciertas condiciones que un mapa tiene que cumplir para poder ser utilizado para un combate. Tienes que haber al menos dos CG en el mapa, y como mínimo una unidad o una base de despliegue por cada CG.

❗ Una vez el mapa cumpla estas condiciones, verás el mensaje **JUGAR en la pantalla**.

Oceca de las pantallas del menú

Pulsa **SELECT** para visualizar el **Menú de Diseño de Mapas**. Utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar un elemento del menú y pulsa el Botón A para confirmar la elección.

Utiliza \uparrow y \downarrow para seleccionar un elemento del **Menú Archivo** y pulsa el Botón A para confirmar tu elección.



Selecciona esta opción para cargar un mapa ya guardado. Utiliza \uparrow y \downarrow para elegir un mapa y pulsa el Botón A para confirmar.

Utiliza esta opción para guardar el mapa que estás diseñando. Utiliza el \uparrow Panel de Control para seleccionar el lugar en el que quieres guardar y pulsa el Botón A para confirmar.

Para ponerle un nombre a tu mapa, selecciona este elemento del menú en la **Pantalla de Introducción de Nombre** que aparecerá.

AYUDA

AYUDA contiene instrucciones sobre los controles para el DISEÑO MAPAS y las reglas.

INFO.

Selecciona esta opción para ver el número actual de ciudades y bases en un mapa.

LLENAR

Elige **LLENAR** para rellenar todo un mapa con un elemento de terreno concreto. Si, dentro de esta opción, seleccionas **ALEAT.**, la consola diseñará un mapa con elementos de terreno dispuestos de forma aleatoria.

FIN

Selecciona **FIN** para regresar a la Pantalla de Selección de Modo.

DOSSIER DE INFORMACIÓN ESENCIAL

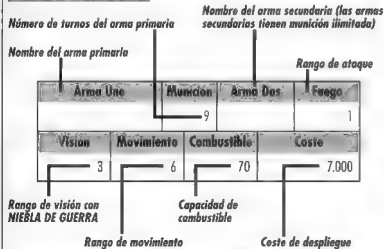
INFORMACIÓN DE UNIDADES

Cada unidad de **ADVANCE WARS** tiene unas características específicas. Si conoces los puntos fuertes y débiles de tu ejército podrás elaborar una estrategia más precisa y completa.

! Las unidades que utilizan dos armas cambian automáticamente de arma dependiendo de la unidad a la que estén atacando.

! Algunas unidades no tienen ningún arma en absoluto.

Visualización de datos



Cuando las unidades de transporte (indicadas con una ★) son destruidas, también desaparecen las unidades que estaban transportando.

Unidades de Tierra



INFANTERÍA

Las unidades más baratas de desplegar. Pueden capturar bases nuevas, pero son bastante débiles en combate.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ametralladora	1
Vision	Movimiento	Combustible	Coste
2	3	99	1.000



Infantería Mecanizada (MECAN.)

Utilizan bazucas contra vehículos. Fuertes contra los tanques, y también pueden capturar bases.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Bazuca	3	Ametralladora	1
Vision	Movimiento	Combustible	Coste
2	2	70	3.000



RECON.

Son muy potentes en combate contra unidades de infantería. Tienen un gran rango de movimiento.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ametralladora	1
Vision	Movimiento	Combustible	Coste
5	8	80	4.000



TANQUE

Tanque pequeño y barato. Su gran rango de movimiento lo hace un vehículo muy útil.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Ametralladora	1
Vision	Movimiento	Combustible	Coste
3	6	70	7.000



TANQUE MD

Posee los índices ofensivos y defensivos más altos de todas las unidades de tierra.


Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	8	Ametralladora	1
Vision	Movimiento	Combustible	Coste
1	5	50	16.000




TOA ★


Puede transportar infantería y unidades mecanizadas. También puede suministrar combustible y munición. No lleva armas.


Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ninguna	No
Vision	Movimiento	Combustible	Coste
1	6	70	5.000


 Artillería móvil (ARTILL.) Unidad de combate indirecto nada cara. Ataca a las unidades enemigas desde la distancia.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Ninguna	2-3
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	5	50	6.000


 Lanzadora de cohetes (COHETES) Unidad potente capaz de disparar tanto a unidades terrestres como navales desde la distancia.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cohetes	6	Ninguna	3-5
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	5	50	15.000


Unidades Aéreas

 CAZA El rey de los cielos. Es muy poderoso contra otras unidades aéreas.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles	9	Ninguna	1
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	9	99	20.000


 Anti-Aéreo (A-AÉREO) Unidad especializada, muy potente contra unidades aéreas, mecanizadas y de infantería. Sin embargo, no tiene nada que hacer contra los tanques.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón Murtón	9	Ninguna	1
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	6	60	8.000


 MISILES Causa estragos a las unidades aéreas. Tiene un rango de visión muy amplio con NIEBLA DE GUERRA.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles Tierra-aire	6	Ninguna	3-5
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
5	4	50	12.000


 Bombardero (BOMB.) Es extremadamente potente contra unidades terrestres y navales.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Bombas	9	Ninguna	1
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	7	99	22.000


 Helicóptero de combate (HELIC. C) Puede atacar a muchos tipos de unidades, lo que hace que sea fácil de manejar y de gran valor en el campo de batalla.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles Aire-tierra	6	Ametralladora	1
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
3	6	99	9.000


Unidades Navales

 FRAGATA Tiene un rango de ataque impresionante. Su cañón provoca grandes bajas a otras unidades navales.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Ninguna	2-6
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	5	99	28.000

 CRUCERO ★ Muy potente contra submarinos y unidades aéreas. Además puede transportar dos helicópteros de combate.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles anti-submarino	9	Ametralladora Anti-aéreo	1
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
3	6	99	18.000

 Helicóptero de Transporte (HELIC. T) ★ Puede transportar unidades mecanizadas y de infantería. No lleva armas y no puede atacar.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ninguna	No
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	6	99	5.000

 Carapicho Puede transportar las unidades terrestres a la vez.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ninguna	No
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	6	99	12.000

 Submarino (SUB.) Capaz de permanecer en el agua por mucho tiempo. Los torpedos que dispara pueden atacar a unidades de la superficie.			
Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Torpedos	6	Ninguna	1
Visión	Movimiento	Combustible	Coste
5	5	60	20.000

INFORMACIÓN SOBRE EL TERRENO

El terreno juega un papel muy importante en el desarrollo de la estrategia, pues afecta al movimiento de las tropas y puede proporcionar cobertura defensiva.



Cuartel General (CG)

Cada ejército tiene un Cuartel General que funciona como base de operaciones. Un CG abastece con munición y combustible, restablece PV y proporciona una gran cobertura defensiva a las unidades de tierra. La victoria será tuya si consigues capturar el CG del enemigo.



BASE

Las bases son el punto de despliegue de las unidades de tierra. Además de proporcionar suministros y PV a estas unidades, también se caracterizan por una gran cobertura defensiva.



Aeropuerto (AERO.)

Las unidades aéreas se incorporan al campo de batalla desde estas bases aéreas. También es aquí donde reciben suministros y PV. La cobertura defensiva de los aeropuertos es alta.



PUERTO

Los puertos son el punto de despliegue de las unidades navales, así como el lugar de abastecimiento en cuanto a combustible, munición y PV. Son lugares seguros para barcos y submarinos debido a su excelente cobertura defensiva.



CIUDAD

Las ciudades pueden ser aliadas, neutrales o enemigos. Tanto las unidades mecanizadas como de infantería pueden capturar ciudades neutrales y enemigas, que, a partir de su captura, proporcionan suministros y PV a las unidades de tierra.



Carretera (CARR.)

Las carreteras permiten a las unidades atravesar mapas sin obstáculos, pero no ofrecen ninguna otra ventaja.



LLANO

Los llanos son el tipo de terreno más frecuente que encontrarás en ADVANCE WARS. Las ventajas como terreno se limitan a una cobertura defensiva mínima.



Bosque (BOSQ.)

Cuando estés en NIEBLA DE GUERRA, las unidades que se encuentren en bosques sólo podrán ser vistas desde las posiciones adyacentes a ellos y por las unidades aéreas. La cobertura defensiva de los bosques está por encima de la media.



Montaña (MONT.)

Sólo las unidades aéreas, mecanizadas y de infantería pueden cruzar las montañas. En NIEBLA DE GUERRA, las unidades mecanizadas y de infantería aumentan su rango de visión en tres unidades si se encuentran en una montaña. Además, ofrecen una gran cobertura defensiva.



RIO

Te encontrarás muchos ríos en los mapas de ADVANCE WARS. Sólo pueden ser atravesados por las unidades aéreas, mecanizadas y de infantería. No ofrecen ninguna cobertura defensiva.



PUENTE

Los puentes son imprescindibles, porque permiten a todas las unidades de tierra cruzar grandes extensiones de agua. Sin embargo, no ofrecen ninguna otra ventaja como terreno.



MAR

Sólo pueden ser transitados por unidades aéreas y navales. No ofrecen ninguna ventaja como terreno.



PLAYA

Son puntos de carga y descarga para los cargueros. Prácticamente todas las unidades pueden acceder a las playas, aunque no ofrecen ninguna cobertura defensiva.



Arrecife (ARREC.)

Con NIEBLA DE GUERRA, las unidades que se encuentren en arrecifes sólo podrán ser vistas desde las posiciones adyacentes a ellos y por unidades aéreas. Aparte de esta ventaja, no tienen otra característica especial.

Otro elemento del terreno es el TIEMPO. Dependiendo del mapa que estés utilizando, puede llover o nevar.

Estas condiciones climáticas afectan al rango de movimiento de todas las unidades desplegadas.

Para una información detallada del terreno, coloca el cursor sobre un tipo de terreno concreto y pulsa el Botón R. Es una herramienta útil para el reconocimiento de mapas y el desarrollo de una estrategia específica para ese mapa.

Información sobre montañas en condiciones normales.



Información sobre montañas con nieve.



DOSSIERS DE OFICIALES

Los siguientes dossiers contienen un breve perfil de cada Oficial en Jefe de los ejércitos de ADVANCE WARS. La información sobre estos individuos es limitada, por lo que es importante reunir información adicional a medida que vayas jugando. Cada OJ tiene un Poder especial y único que puede utilizar cuando el Medidor de Poder esté lleno. Este Medidor se va llenando gradualmente y de forma automática durante el combate.

Orange Star



HABILIDAD

Es un OJ bastante equilibrado sin puntos débiles.

PODER: MEGA REPARACIÓN

Restablece 2 PV a todas las unidades dañadas.



HABILIDAD

Todas las unidades de combate directo de Max tienen una mayor potencia. En cambio, las de ataque indirecto son algo débiles y tienen un rango de ataque limitado.

PODER: MAXFUERZA

Aumenta la potencia de ataque de todas las unidades de combate directo.



HABILIDAD

Semi es una especialista en infantería. Sus unidades mecanizadas y de infantería son expertas en capturar y asegurarse nuevas bases. Sus unidades de transporte también tienen un rango de movimiento superior.

PODER: SUPERAVANCE

Aumenta el ya de por sí alto rango de movimiento de todas sus unidades mecanizadas y de infantería.



Blue Moon

GRIT

HABILIDAD

Grit es un maestro del ataque a larga distancia, lo que proporciona a sus unidades de combate indirecto un rango de ataque muy alto. Sin embargo, sus unidades de combate directo son algo débiles.

PODER: EMBOSCADA

Aumenta el rango de ataque y la fuerza de las formidables unidades de combate indirecto de Grit



OLAF

HABILIDAD

Olaf tiene preferencia por el tiempo frío, por lo que sus tropas no se ven afectadas por la nieve. Sin embargo, la lluvia reduce bastante su rango de movimiento.

PODER: VENTISCA

Hace que nieve, lo que afecta negativamente a todas las unidades menos a las de Olaf.



Green Earth

ÁGUILA

HABILIDAD

Águila es el Señor de los Cielos; sus unidades aéreas son extremadamente potentes. En cambio, las unidades navales a su mando dejan bastante que desear.

PODER: ATAQUE RELÁMPAGO

Permite que todas las unidades de Águila, a excepción de las unidades mecanizadas y de infantería, ataquen dos veces en el mismo turno.



DRAKE

HABILIDAD

El mar es su dominio, y sus unidades navales son las reinas. El combate aéreo es su punto débil, sus aviones y helicópteros no están muy bien considerados.

PODER: TSUNAMI

Hace que se cree una ola gigante que golpea y daña a todas las unidades enemigas.



Yellow Comet

KANBEI

HABILIDAD

Kanbei dirige una ejército con unas capacidades ofensiva y defensiva admirables. Sin embargo, el coste de despliegue de sus tropas es muy alto.

PODER: FUERZA MORAL

Proporciona a las tropas de Kanbei un subida de energía y aumenta su capacidad de ataque.



SONJA

HABILIDAD

El poder de reconocimiento de las tropas de Sonja les proporciona un gran rango de visión en NIEBLA DE GUERRA. También mantienen su número de PV oculto al enemigo. Sin embargo, Sonja padece mala suerte crónica.

PODER: ULTRAVISIÓN

Aumenta el rango de visión de sus unidades e incluso les permite descubrir unidades enemigas ocultas en bosques y arrecifes.



MECANISMOS DE JUEGO

Aquí tienes una compilación de algunos de los términos más comunes de **ADVANCE WARS**. Están ordenados alfabéticamente.

Bases

Los elementos del terreno capturables son las ciudades, puertos, aeropuertos, bases de tierra y Cuarteles Generales. Capturar y retener estas propiedades es esencial en un buen plan estratégico.

Caja de Mapas de Combate

Esta caja sirve para almacenar mapas y te permite comprar y guardar nuevos mapas de combate para dos jugadores.

Caja de Mapas Especiales

Estas cajas almacenan mapas especiales y otras ampliaciones del juego. Se venden con un juego completo de mapas para jugar.

Ciudades Neutrales

Las ciudades neutrales son de color gris y aparecen en casi todos los mapas. La infantería y las unidades mecanizadas pueden capturar estas ciudades para crear bases aliadas.

Combate Indirecto

Las unidades con un rango de ataque de dos o más espacios pueden disparar al enemigo desde la distancia, evitando con ello contraataques. Este combate unilateral recibe el nombre de combate indirecto.

Coste de Movimiento

Este término hace referencia al porcentaje del rango de movimiento de una unidad necesario para atravesar un tipo concreto de terreno.

Emboscada

Una emboscada se produce cuando una unidad se topa con una unidad enemiga oculta y se ve forzada a esperar hasta el siguiente turno para recibir nuevas órdenes. Las emboscadas sólo se dan cuando la NIEBLA DE GUERRA está presente o cuando hay algún submarino sumergido.

Órdenes

Una orden es cualquier instrucción que se da a una unidad desplegada. Entre ellas se incluyen abrir FUEGO, ESPERAR, CAPT., etc.

Unidades

Una unidad es un grupo de soldados o armamento del mismo tipo desplegado para el combate.

Unidades Aéreas

Los tipos de unidades aéreas que encontrarás en **ADVANCE WARS** son cazas, bombarderos, helicópteros de combate y helicópteros de transporte. Todas estas unidades se despliegan desde los aeropuertos.

Unidades Navales

Los tipos de unidades navales que encontrarás en **ADVANCE WARS** son fragatas, cruceros, cargueros y submarinos. Todas estas unidades se despliegan desde los puertos.

Unidades de Tierra

Los tipos de unidades de tierra que encontrarás en **ADVANCE WARS** son infantería, unidades mecanizadas, unidades de reconocimiento, tanques, tanques Md, TOA, artillería, cohetes, unidades anti-aéreas y misiles. Todas estas unidades se despliegan desde las bases de tierra.



CUADRO DE COSTES DE MOVIMIENTO

Este cuadro muestra el coste de movimiento de cada unidad en cada tipo específico de terreno.

! El coste de movimiento varía dependiendo de las condiciones climáticas. Este cuadro muestra el coste de movimiento cuando el tiempo está despejado.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

JUEGO MULTICARTUCHO. JUEGO CON UN CARTUCHO



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

Sistemas Game Boy Advance: Uno por jugador
 Cartuchos – Multicartucho: Uno por jugador
 – Juego con un cartucho: Un cartucho
 Cables Game Link para Game Boy Advance: Dos jugadores: Un cable
 Tres jugadores: Dos cables
 Cuatro jugadores: Tres cables

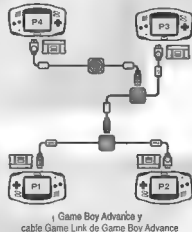
Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.
2. Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.
3. Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.
4. Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)

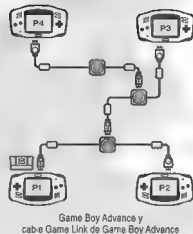


Juego con un cartucho:

1. Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.
2. Conecte los cables Game Link.
3. Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).
4. Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.
5. Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).



Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.
- Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego
- Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho)

INDICE

Comandi	64
Preparazione al combattimento	65
Schermo di gioco	65
Regole di combattimento	66
Menu Mappa	70
Fog of War	72
Dettagli delle selezioni modalità	72
Dossier informazioni essenziali	82
Gioco con più cassette o con una sola cassetta	92



COMANDI

Pulsante L

Sposta il cursore sulle unità in attesa di ordini.

Pulsantiera di comando +

- Sposta il cursore
- Effettua le selezioni di menu

START

- Inizia il gioco
- Visualizza la **Mappa Generale**
- Sa se il filmato introduttivo

SELECT

- Visualizza il **Menu Mappa**
- Riordina la disposizione delle truppe (Vedi il capitolo "Menu Mappa").

Pulsante R

Visualizza INTEL (informazioni) sulle unità e le caratteristiche del terreno.

Pulsante A

- Conferma le selezioni
- Visualizza il **Menu Mappa**
- Visualizza la capacità di spostamento

Pulsante B

- Cancella le selezioni
- Visualizza la gamma di attacchi (quando il cursore è su un'unità mentre viene premuto il pulsante B)
- Seleziona tutte le unità (quando il cursore non è su un'unità mentre viene premuto il pulsante B).

PREPARAZIONE AL COMBATTIMENTO

Inserisci la cassetta di gioco **ADVANCE WARS™** nel Game Boy Advance™.

NOTA: Questa cassetta di gioco non può essere usata con il Game Boy™ o il Game Boy™ Color. Quando porti l'interruttore di accensione su ON, apparirà il logo **GAME BOY** seguito dallo **schermo Seleziona Lingua** in cui con la pulsantiera di comando + puoi scegliere tra **ENGLISH**, **DEUTSCH**, **FRANÇAIS** o **ESPAÑOL**. Poi premi il pulsante A per confermare, partirà così il filmato introduttivo. Una volta terminato il filmato introduttivo o quando premi il pulsante A o **START**, verrà visualizzato lo **schermo del Titolo**.



DIGITA NOME

Premi **START** o il pulsante A sullo **schermo del Titolo** per passare allo **schermo Digita Nome**. Puoi inserire il nome che preferisci. Usa la pulsantiera di comando + per scegliere una lettera e il pulsante A per confermare la tua selezione. Premi il pulsante B per annullare la selezione. Quando hai finito di digitare il tuo nome, sposta il cursore su **OK** e premi il pulsante A.

⚠ Una volta salvato un gioco in corso, lo **schermo Digita Nome** non apparirà più.

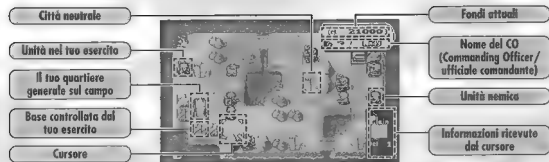


SCHERMO DI GIOCO

Lo **schermo di Gioco** è il campo di battaglia su cui dovrai comandare le unità armate di colore arancione. Le unità sono componenti singole del tuo esercito da usare come scacchi. Una singola unità dispone di dieci HP (Hit Points/punti d'attacco), tienilo ben presente!



⚠ Usa la **pulsantiera di comando +** per spostare il cursore. Usa il cursore per selezionare le unità, il terreno e le voci di menu.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

SVILUPPO DEL COMBATTIMENTO

Le battaglie consistono degli ordini impartiti dai CO (Commanding Officer/ufficiali comandanti) in campo alle proprie unità schierate, il turno finisce selezionando END (fine). Tutti i CO in campo fanno altrettanto. Quando tutti i comandanti hanno finito di impartire gli ordini si può considerare concluso il primo giorno di battaglia. Questo processo si ripete finché un esercito risulta vincitore.

SCHIERAMENTO E FONDI

FONDI (fondi di guerra)

Per schierare le unità sul campo sono necessari dei fondi. Riceverai dei fondi detenendo o conquistando proprietà* nemiche o neutrali. I fondi che riceverai saranno proporzionali alla quantità di proprietà di cui riesci ad impossessarti. I fondi non utilizzati verranno trasferiti al turno successivo.

* Possono essere conquistate solo città, aeroporti, porti e basi.

❗ I fondi non possono essere trasferiti alle mappe successive.

Schieramento delle unità

Per schierare le unità, porta il cursore su una proprietà schierata, base, aeroporto o porto, e premi il pulsante A. Quindi dal **Menu Schieramento** usa \uparrow e \downarrow sulla pulsantiera di comando \oplus per selezionare l'unità che vuoi schierare e premi il pulsante A per confermare la decisione.

❗ Le nuove unità possono essere usate al turno successivo al loro schieramento.

❗ Un esercito può schierare un massimo di cinquanta unità.

IL CURSORE DIREZIONALE

Per spostare un'unità devi prima selezionarla. Metti il cursore sull'unità che vuoi spostare e premi il pulsante A. Dopo aver selezionato un'unità verrà visualizzata la gamma dei movimenti possibili. Metti il cursore nello spazio in cui vuoi spostare l'unità e premi il pulsante A. L'unità seguirà il percorso indicato dalla Freccia Direzionale.*

* La Freccia Direzionale è la freccia rossa che indica il percorso dall'unità selezionata fino alla sua destinazione.

Quando l'unità raggiunge la destinazione selezionata apparirà il comando di attesa WAIT. Selezionando questo comando, il colore dell'unità diventerà più scuro. Le unità "oscurate" non possono ricevere ulteriori ordini fino al turno successivo.

Il carburante

Spostandosi, le unità consumano carburante. Gli aerei e le navi consumano carburante anche quando non si muovono. Una volta esaurito il carburante, le forze di terra non potranno più spostarsi mentre le unità aeree e navali precipiteranno o affonderanno rispettivamente.

CONQUISTA DELLE PROPRIETÀ

Spostando un'unità di fanteria (INFANTRY) o meccanizzata (MECH) su una proprietà neutrale o nemica apparirà il comando CAPT (conquista). Seleziona questo comando per iniziare la fortificazione della proprietà.



ATTACCO AL NEMICO

Quando un'unità è in posizione di attacco contro il nemico, nel **Menu Comandi** apparirà FIRE (fuoco). Seleziona questo comando per visualizzare il cursore dell'attacco. Usa la pulsantiera di comando \oplus per scegliere l'unità nemica da attaccare e premi il pulsante A. La tua unità inizierà l'attacco.

Puoi comandare unità di combattimento sia dirette che indirette. Quelle dirette si spostano nella posizione di attacco vicino al nemico e fanno fuoco nel medesimo turno. Quelle indirette si portano in una posizione di attacco leggermente distante dal nemico e fanno fuoco al turno successivo. Il vantaggio del fuoco indiretto consiste nel poter proteggere l'unità dal contrattacco nemico. Sviluppare una strategia che impiega con successo questi due tipi di unità è uno dei modi per diventare un CO esperto.

❗ La gamma di attacchi varia tra le unità di combattimento indiretto.

Riducendo a zero gli HP di un'unità nemica, questa scomparirà dal campo di battaglia. La stessa cosa accade quando una delle tue unità esaurisce gli HP.

RIFORNIMENTI

Puoi rifornire le tue unità di carburante e munizioni. Le unità possono ricevere rifornimenti in due modi. Innanzitutto, tutte le unità nelle basi o nelle vicinanze di un APC (Armored Personnel Carrier/Trasporto Corazzato Truppe) riceveranno un rifornimento automatico di carburante e munizioni all'inizio di ogni turno. Le unità nelle basi recupereranno anche due HP. Puoi rifornire un'unità spostando un APC in uno spazio vicino e selezionando SUPPLY (rifornimento) dal **Menu Comandi**.

❗ Tutte le unità possono ricevere rifornimenti. Se sono schierati svariati veicoli di rifornimento, tutti possono rifornire le unità.

❗ Le unità aeree ricevono i rifornimenti negli aeroporti, quelle navali nei porti. Le unità navali ferme nelle secche possono ricevere rifornimenti anche dai mezzi da sbarco.



DISFATTA

Puoi unire due unità dello stesso tipo per formare una sola unità. Questo è utile quando le unità scarreggiano di HP. Per accorpare le unità, spostane una in uno spazio occupato da un'unità dello stesso tipo e seleziona JOIN (unire) dal **Menu Comandi**. Premi il pulsante A per confermare il tuo comando e unire le unità in una sola. Gli HP della nuova unità creata sono il risultato della somma degli HP delle unità precedentemente esistenti.

❗ Non puoi accorpare due unità se una delle due ha dieci HP. La quantità massima di HP di un'unità di nuova formazione è dieci, anche se il totale degli HP delle due unità originali è superiore a dieci.

CARICO

Le unità di trasporto* possono trasportare altre unità da un luogo ad un altro. Per caricare un'unità su un veicolo di trasporto, sposta l'unità da caricare su uno spazio occupato da un'unità di trasporto e seleziona LOAD (carica) dal **Menu Comandi**. I veicoli che trasportano delle unità sono contrassegnati da un'icona. Metti il cursore su un veicolo per visualizzare il tipo di unità che sta trasportando.



Unità da trasportare

❗ Il carico di unità dipende dal tipo di trasporto e dal terreno.

❗ Le unità trasportate non subiranno danni se il veicolo di trasporto è attaccato. Tuttavia, se il veicolo di trasporto viene distrutto anche l'unità trasportata verrà distrutta.

SCARICO

Per scaricare un'unità, seleziona DROP (scarica) dal **Menu Comandi**, usa la pulsantiera di comando + per selezionare dove vuoi scaricare l'unità e conferma la tua selezione con il pulsante A.

❗ Se vengono trasportate due unità, usa + e + sulla pulsantiera di comando + per selezionare l'unità da scaricare. Le unità di trasporto che portano due unità possono anche scaricarle entrambe nello stesso turno.

MODI DI VITTORIA

VICTORY (Vittoria)

Ci sono due modi per vincere una battaglia: Conquista HQ e Disfatta. Per Conquista HQ una delle tue unità di fanteria o meccanizzate deve conquistare il Quartiere Generale nemico. Per Disfatta devi sconfiggere tutte le unità nemiche schierate.

❗ A seconda delle regole e delle mappe su cui si combatte, anche la Conquista Base può essere un modo per ottenere la vittoria.

DEFEAT (Sconfitta)

Ci sono tre modi per perdere sul campo di battaglia: Conquista HQ, Disfatta e Bandiera Bianca. Conquista HQ avviene quando il nemico conquista il tuo Quartiere Generale. Disfatta avviene quando tutte le tue unità sono distrutte. Bandiera Bianca avviene quando ti arrendi e scegli YIELD (resa) dal **Menu Opzioni** sul **Menu Mappa**.

❗ I termini (terms) della vittoria variano tra le modalità di gioco.

MENU MAPPA

Per visualizzare il **Menu Mappa**, metti il cursore in uno spazio libero sulla mappa e premi il pulsante A.

[1] I contenuti del **Menu Mappa** possono variare tra le modalità di gioco.



UNIT (UNITÀ)

UNIT visualizza informazioni importanti su tutte le tue truppe stanziato. Usa \uparrow e \downarrow per scorrere tra le unità visualizzate e \leftarrow e \rightarrow per scorrere tra le diciture visualizzate. Premi SELECT per riordinare l'elenco delle unità e farlo corrispondere con la dicitura visualizzata selezionata.

Schermo informazioni Unità

TYPE:	il nome dell'unità
HP:	il numero di HP per unità
GAS:	la quantità di carburante per unità
RDS (colpi):	il numero di colpi per armi primarie per unità

INTEL

Seleziona INTEL (informazioni) e poi STATUS (stato) per visualizzare le informazioni sulla battaglia attuale. Usa la pulsantiera di comando \uparrow per selezionare un'opzione di menu e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

STATUS

Lo schermo **Stato della Battaglia** visualizza il nome della mappa attuale, il giorno

della battaglia, il numero di basi possedute da ogni esercito, il numero di basi neutrali e informazioni sui fondi. Lo schermo **Stato Unità** visualizza informazioni sul numero totale di unità schierate, sul numero di quelle sconfitte e di quelle superstiti.

TERMS (solo modalità Campagna)

Ti informerò in merito ai termini della vittoria per ogni mappa nella **Modalità Campagna**.

RULES (solo in US MODE e LINK MODE)

Questa selezione ti permette di controllare le squadre (TEAMS) e le regole (RULES). In questo schermo non è possibile cambiare le impostazioni.

[1] I contenuti del menu possono differire tra le modalità di gioco.

CO

Seleziona CO per visualizzare gli OFFICER DOSSIER (Dossier degli Ufficiali) del comandante che partecipa alla battaglia corrente. Premi \uparrow e \downarrow o i pulsanti R e L per passare da un dossier ad un altro. Usa \uparrow e \downarrow per scorrere tra gli OFFICER DOSSIER.

SAVE

Questo comando ti permette di salvare i progressi nel gioco.

ATTENZIONE! Dovrai ripetere tutte le azioni non salvate se spengi l'apparecchio portando l'interruttore su OFF. Salvare frequentemente è una parte importante di una buona strategia di gioco.

RICORDA! Questo gioco non ha una funzione di salvataggio automatico, quindi spetta a te inserire anche i salvataggi tra i tuoi piani di battaglia.

[1] Può essere salvato soltanto un file per ciascuna modalità di gioco. Non possono essere salvati i giochi in LINK MODE.

Cancella tutti dati di gioco

Premi e tieni premuto il pulsante L, \uparrow e SELECT mentre sposti l'interruttore su ON per fare apparire lo schermo **Cancella i Dati di Gioco**. Usa \rightarrow per selezionare YES (Sì) e conferma con il pulsante A.

[1] **ATTENZIONE!** Non è possibile recuperare i dati di gioco cancellati.

OPTIONS

Il **Menu Opzioni** contiene le selezioni delle impostazioni del gioco. Usa \uparrow e \downarrow per selezionare l'opzione che intendi cambiare e premi il pulsante A per eseguire il cambiamento.

MUSIC

Attiva (ON) o disattiva (OFF) la musica del gioco.

VISUALS

Seleziona gli effetti visivi che desideri siano visualizzati durante il gioco.

VISUAL A: Visualizza sia l'animazione della battaglia che quella della conquista.

VISUAL B: Visualizza soltanto l'animazione della battaglia.

VISUAL C: Visualizza soltanto le animazioni della battaglia del giocatore.

NO VISUAL: Nessuna animazione.

DELETE

Seleziona l'unità che intendi annullare con \uparrow , \downarrow , \leftarrow e \rightarrow , poi premi il pulsante A per confermare.

YIELD

Se intendi arrenderti seleziona YES (Sì) e conferma la tua scelta con il pulsante A.

EXIT MAP

Questa selezione ti riporta al **Menu Seleziona Modalità** in qualsiasi momento durante la battaglia. Scegli YES (Sì) e premi il pulsante A per confermare la tua selezione e terminare la battaglia.

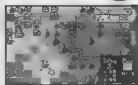
[1] I contenuti del **Menu Opzioni** e le impostazioni del gioco che puoi cambiare possono differire a seconda delle modalità.

END

Dopo aver terminato di impartire i comandi del tuo turno, seleziona END (Fine) per chiudere il tuo turno e premi il pulsante A per confermare.

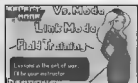
FOG OF WAR

Su alcune mappe ti imbatteai in un fenomeno chiamato FOG OF WAR, letteralmente Nebbia di Guerra. Questo fenomeno limita la visibilità delle tue unità, riducendola al campo visivo individuale. Il campo visivo varia per ogni unità. Le unità di fanteria e meccanizzate possono aumentare il loro campo visivo di tre spazi salendo in montagna.



❗ Per ulteriori informazioni sul campo visivo individuale delle unità, vedi il capitolo "Dossier informazioni essenziali".

DETTAGLI DELLE SELEZIONI MODALITÀ



FIELD TRAINING

In FIELD TRAINING (Addestramento sul Campo), puoi fare dell'esperienza di combattimento reale seguendo le mie istruzioni strategiche. Sullo schermo **Seleziona Modalità**, usa \uparrow e \downarrow per scegliere FIELD TRAINING e premi il pulsante A per confermare. Sullo schermo successivo, usa \uparrow e \downarrow per selezionare la mappa in cui vuoi giocare, poi premi il pulsante A per confermare.

VS. MODE

Sullo schermo **Seleziona Modalità**, usa \uparrow e \downarrow per scegliere VS. MODE (Modalità Contro) e premi il pulsante A per confermare.

Giocare nella VS. MODE

Per giocare nella VS. MODE sono necessari un Game Boy Advance e una cassetta di gioco ADVANCE WARS.

Il Giocatore 1 è il primo a impartire i comandi alle sue unità. Quando ha terminato passa il Game Boy Advance al Giocatore 2. Il Giocatore 2 impartisce gli ordini e poi passa l'apparecchio al Giocatore 3 che segue la stessa procedura, quando anche il Giocatore 4 avrà completato il suo turno dovrà restituire il Game Boy Advance al Giocatore 1. I giocatori continuano ad alternarsi in questo modo fino al termine della battaglia.

❗ Questa spiegazione è valida per un gioco con quattro giocatori. Qualora vi siano solo tre giocatori, il computer comanderà il restante esercito assumendo il suo turno nel momento opportuno.

Quando giochi per la prima volta la sola opzione di menu disponibile è NEW (nuovo). Successivamente sarà disponibile anche CONTINUE (continua).

All'inizio saranno disponibili quattro mappe diverse per VS. MODE. Per selezionare il tipo di mappa, usa \uparrow e \downarrow . Usa \uparrow e \downarrow per selezionare la mappa che desideri usare e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.



Tipi di mappe per VS. MODE

PRE-DEPLOYED In questo tipo di mappa inizierai il combattimento con un tipo e un numero prestabilito di unità preschierate. Non potrai schierare ulteriori unità.

3P MAPS Seleziona questa opzione per competere per la vittoria su mappe appositamente studiate per tre giocatori.

4P MAPS Queste mappe ti consentono di testare la tua abilità contro altri tre eserciti in un combattimento all'ultimo colpo.

WAR ROOM Le mappe WAR ROOM (Stanza di Guerra) saranno disponibili una volta attivata questa modalità di gioco.

❗ Puoi comprare ulteriori mappe con i Gettoni Advance Wars che guadagnerai nelle Modalità FIELD TRAINING e CAMPAIGN. Per ulteriori informazioni sull'acquisto di mappe, vedi il paragrafo "Battle Maps".

Dopo aver selezionato una mappa, appare lo schermo **Seleziona CO**. Scegli gli ufficiali che vuoi usare e stabilisci se dovranno essere controllati dal computer o dai giocatori. Usa \uparrow e \downarrow per spostarti tra le voci e \leftarrow e \rightarrow per scegliere le relative impostazioni.

❗ Nelle battaglie per tre o più eserciti puoi creare squadre assegnando bandiere ad ogni esercito. Gli eserciti contrassegnati con la stessa bandiera sono alleati e collaboreranno nel combattimento.

Successivamente imposta le regole di combattimento, RULES, in base alle tue preferenze usando \uparrow e \downarrow per spostarti tra le regole e \leftarrow e \rightarrow per cambiare le impostazioni.



RULES

FOG	Attiva (ON) o disattiva (OFF) FOG OF WAR. Selezionando ON limiterai la visibilità al campo visivo delle singole unità.
WEATHER	Seleziona il tempo tra CLEAR (chiaro), SNOW (neve), RAIN (pioggia) e RANDOM (casuale). Con RANDOM il tempo cambierà durante il gioco.
FUNDS	Imposta l'importo di denaro ricevuto dalla base alleata. Questo determina anche il numero e il tipo di unità che puoi schierare in battaglia.
TURN	Imposta il numero dei giorni di durata del combattimento. Vincerà l'esercito che al termine di un limite di tempo predeterminato avrà il maggior numero di basi.
CAPT	Determina la vittoria in base al numero di basi conquistate durante il gioco. Il gioco termina quando è stato conquistato il numero di basi predefinite.
POWER	Attiva (ON) o disattiva (OFF) i poteri del CO. Scegliendo ON potrai usare i poteri speciali del tuo ufficiale comandante. Ogni CO ha un potere diverso.
VISUALS	Seleziona l'impostazione dell'animazione che preferisci. Le opzioni dell'animazione sono le stesse del Menu Opzioni .

1 Una volta cominciato un gioco, non sarà possibile cambiare le regole.

LINK MODE

Scegli la Modalità Collegamento e collega due o più Game Boy Advance con il numero adeguato di cavi Game Link per Game Boy Advance.

1 LINK MODE comprende sia le modalità di gioco MULTI-PAK che SINGLE-PAK. Nota che il numero di cassette di gioco necessarie per giocare varia a seconda delle modalità.

MULTI-PAK (da 2 a 4 giocatori)

Per giocare nella modalità Multi-Pak (più cassette) sono necessari un Game Boy Advance e una cassetta di gioco a testa.

1 Prima di giocare è necessario collegare tutti gli apparecchi con i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette o con una sola cassetta" per ulteriori dettagli.

Dal menu **Seleziona Modalità**, usa \uparrow e \downarrow per selezionare LINK MODE e premi il pulsante A per confermare. Sullo schermo successivo, seleziona MULTI-PAK seguendo la stessa procedura. Dopo aver terminato apparirà lo **schermo Inserisci Giocatori**. Dopo aver inserito tutti i giocatori, il Giocatore 1 deve premere START per dare inizio alla trasmissione dei dati.



ERRORE DI COLLEGAMENTO

Se durante il collegamento si verifica un errore, appare lo **schermo Errore di Collegamento**. In questo caso è necessario spegnere tutti gli apparecchi portando gli interruttori su OFF, controllare le connessioni dei cavi Game Link e effettuare nuovamente le impostazioni della trasmissione dei dati.

Una volta terminata la trasmissione dei dati su tutti gli schermi verrà visualizzato lo **schermo Seleziona Mappa**. Seleziona il tipo di mappa con \uparrow e \downarrow e quindi seleziona la mappa da usare con \leftarrow e \rightarrow .

1 Qualsiasi giocatore può selezionare una mappa di gioco.

1 La disponibilità di mappe varia a seconda del numero dei giocatori.

Successivamente apparirà lo **schermo Seleziona Squadre**. Ogni giocatore sceglie un CO usando \uparrow e \downarrow .

1 Nelle battaglie tra tre o più eserciti è possibile creare TEAMS (squadre) assegnando bandiere ad ogni esercito. Gli eserciti contrassegnati dalla stessa bandiera sono alleati e collaborano nel combattimento.

La fase successiva riguarda l'impostazione delle regole, RULES. È possibile spostarsi tra le regole con \uparrow e \downarrow , usando \leftarrow e \rightarrow si possono cambiare le impostazioni. Premi A per confermare le impostazioni e iniziare il gioco.

1 Su tutti gli apparecchi collegati verrà visualizzato lo **schermo Regole**.

1 Le impostazioni delle RULES non possono essere cambiate dopo l'inizio del gioco.

1 In questa modalità il computer non può controllare un esercito.



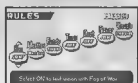
Schermo Errore di Collegamento



Schermo Seleziona Mappa



Schermo Seleziona Squadre



Schermo Regole

SINGLE-PAK (da 2 a 4 giocatori)

Per giocare nella modalità Single-Pak (una cassetta) sono necessari un Game Boy Advance per ogni giocatore ma una sola cassetta di gioco.

1 Prima di giocare, tutti gli apparecchi devono essere collegati con i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette o con una sola cassetta" per ulteriori dettagli.



Nel **Menu Seleziona Modalità**, usa \blacktriangle e \blacktriangleright per selezionare LINK MODE e premi il pulsante A per confermare. Sullo schermo successivo, ripeti la stessa procedura per selezionare SINGLE-PAK. Sullo schermo del Giocatore 1 verrà visualizzato lo **schermo Inserisci Giocatori**. Il Giocatore 1 deve confermare il numero dei giocatori inseriti e premere START.

❗ Lo **schermo Inserisci Giocatori** verrà visualizzato soltanto sul Game Boy Advance del Giocatore 1.

Tutti gli altri apparecchi visualizzeranno il logo GAME BOY.

Successivamente sugli schermi di tutti i giocatori apparirà lo **schermo Caricamento**. Quando inizia il Caricamento dei dati apparirà il messaggio NOW LOADING, Caricamento in Corso.

❗ Il caricamento durerà qualche secondo.

❗ Non spegnere gli apparecchi (OFF) e non scollegare i cavi Game Link durante il caricamento.

ERRORE TRASMISSIONE DATI

Se durante la trasmissione si verifica un errore, apparirà lo **schermo Errore Trasmissione Dati**. Se ciò accade è necessario spegnere tutti gli apparecchi (OFF), controllare tutte le connessioni dei cavi Game Link e ripetere le impostazioni del caricamento.

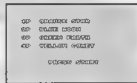
Quando il caricamento è terminato, sullo schermo del Giocatore 1 apparirà PRESS START, a questo punto il Giocatore 1 deve premere START per dare inizio al gioco.

❗ Nella **Modalità Single-Pak** il computer esegue la selezione della mappa e le impostazioni delle regole. Le opzioni del **menu mappa** sono specifiche per questa modalità.

❗ I giochi SINGLE-PAK non possono essere salvati.



Schermo Errore Trasmissione Dati



Schermo Caricamento Riuscita

TRADE MAPS (da 2 a 4 giocatori)

Per scambiare le mappe sono necessari un Game Boy Advance e una cassetta di gioco a testa.

❗ Prima di effettuare lo scambio si devono collegare tutti gli apparecchi tramite i cavi Game Link.

Vedi il capitolo "Gioco con più cassette o con una sola cassetta" per ulteriori dettagli.

La **Modalità Trade Maps** (Scambia Mappe) ti consente di inviare e ricevere mappe realizzate nella **Modalità Progetta Mappa** (Design Maps). La persona che invia i dati della mappa è il Mittente e la persona che riceve i dati è il Ricevente. Il Mittente può inviare le mappe a tutti i giocatori collegati.

❗ Può essere inviata solo una mappa per volta.

❗ Le mappe non possono essere inviate se i relativi dati non sono stati precedentemente salvati.

Tutti i giocatori devono selezionare LINK MODE dallo **schermo Seleziona Modalità** usando \blacktriangle e \blacktriangleright e premendo il pulsante A. Sullo schermo successivo, tutti i giocatori seguiranno la stessa procedura per selezionare TRADE MAPS. Successivamente viene visualizzato lo **schermo Inserisci Giocatori**, quando tutti i giocatori saranno stati inseriti, il Giocatore 1 deve premere START, dando inizio alla trasmissione dei dati.

❗ Non spegnere gli apparecchi (OFF) e non scollegare i cavi Game Link durante la trasmissione.

ERRORE DI COLLEGAMENTO

Se si verifica un errore durante il collegamento apparirà lo **schermo Errore di Collegamento**. Se ciò accade è necessario spegnere tutti gli apparecchi (OFF), controllare le connessioni dei cavi Game Link e iniziare nuovamente le impostazioni della trasmissione dati.

Una volta completata la trasmissione, su tutti gli schermi apparirà lo **schermo Seleziona Mittente**. Con \blacktriangle e \blacktriangleright è possibile selezionare il Mittente.

❗ Tutti i giocatori devono selezionare lo stesso Mittente.

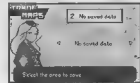
MITTENTE

Sull'apparecchio del Mittente verrà selezionato lo **schermo Seleziona Mappa**. Il Mittente può selezionare i dati mappa da inviare con \blacktriangle e \blacktriangleright .

RICEVENTE

Lo **schermo Salva Mappa** apparirà sugli apparecchi dei Riceventi che, con \blacktriangle e \blacktriangleright possono selezionare l'area in cui desiderano salvare i dati mappa in arrivo. Sullo **schermo Salva Mappa** possono essere salvati fino a tre mappe.

❗ Non spegnere gli apparecchi (OFF) e non scollegare i cavi Game Link durante la trasmissione dei dati.



Schermo Salva Mappa



Schermo Menu Modalità Link



Schermo Inserisci Giocatori



Schermo Errore di Collegamento



Schermo Seleziona Mittente



Schermo Seleziona Mappa

ERRORE TRASMISSIONE DATI

Se si verifica un errore durante la trasmissione dei dati apparirà lo **schermo Errore Trasmissione Dati**. Se ciò accade, spegnere tutti gli apparecchi (OFF), controllare le connessioni dei cavi Game Link e iniziare le impostazioni della trasmissione dati.



Schermo d'Attesa



Schermo Errore Trasmissione Dati

MITTENTE

Una volta completata la trasmissione dei dati, sullo schermo del Mittente apparirà lo **schermo Trasmissione Dati Completata**. Il gioco tornerà allo **schermo Menu Modalità Link**.



Schermo Trasmissione Dati Completata

RICEVENTE

Dopo aver salvato la mappa ricevuta, sugli schermi dei Riceventi apparirà lo **schermo Trasmissione Dati Completata** e il gioco tornerà allo **schermo Menu Modalità Link**.

❗ Le mappe scambiate in questa modalità possono essere usate nelle **Modalità VS. e Multi-Pak**.

CAMPAIGN

Nella **Modalità Campaign** (Campagna) unirai le forze con tre CO dell'Esercito della Stella Arancione per fronteggiare una schiera di comandanti nemici e cercare di sbaragliarli dalla mappa. Usa \uparrow e \downarrow per selezionare CAMPAIGN e poi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

❗ La prima volta che selezioni la **Modalità Campaign** puoi soltanto selezionare **NEW** (nuovo) dallo **schermo Menu**. Dopo aver salvato alcuni dati apparirà anche l'opzione **CONTINUE** (continua).

WAR ROOM

Nella **Modalità War Room** (Stanza di Guerra) puoi sviluppare le tue abilità di stratega gareggiando per ottenere il migliore punteggio o il miglior piazzamento nelle singole battaglie. Sulla **schermo Selezione Modalità**, usa \uparrow e \downarrow per selezionare WAR ROOM, poi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Successivamente verrà visualizzato lo **schermo Selezione Mappa**. Seleziona la mappa che desideri usare con \uparrow e \downarrow e conferma la scelta con il pulsante A.



Schermo Selezione Mappa

❗ Una serie di punti interrogativi (???) sullo **schermo Selezione Mappa** indica le mappe che possono essere acquistate in **BATTLE MAPS** (Mappe Battaglia).

Sullo **schermo Selezione CO**, usa \uparrow e \downarrow per selezionare il CO che vuoi usare. Premi il pulsante A per confermare la tua scelta e inizia il gioco.



Schermo Selezione CO

STATS

Seleziona la **Modalità Stats** (Statistiche) per visualizzare i dati relativi al tuo comportamento in battaglia. Per selezionare questa modalità dallo **schermo Selezione Modalità**, usa \uparrow e \downarrow per evidenziare STATS, poi premi il pulsante A per confermare. Successivamente scegli RANK (posizione) o RECORD con la stessa procedura. La classificazione della tua posizione nella **Modalità Campaign** è elencata in RANK. RECORD indica i cinque punteggi più alti per le singole mappe di WAR ROOM.



BATTLE MAPS

Vai a **BATTLE MAPS** (Mappe di Battaglia) per spendere i Gettoni Advance Wars che ti sei sudato. Puoi guadagnare gettoni nelle **Modalità Campagna e Stanza di Guerra**. Il proprietario delle **BATTLE MAPS** è un tizio amichevole e bene informato di nome Hachi. Sa tutto quello che c'è da sapere su **ADVANCE WARS** e può darti informazioni utili. Ti consiglio di andare da lui non solo per comprare ma anche per fare due chiacchiere. Qui puoi comprare ulteriori mappe e assoldare nuovi ufficiali comandanti. Entra in **BATTLE MAPS** selezionando questa opzione dallo **Schermo Selezione Modalità** e premi il pulsante A. Usa \uparrow e \downarrow per scorrere tra gli articoli in vendita e premi il pulsante A per acquistare.

❗ Se non hai abbastanza gettoni non potrai acquistare niente.

DESIGN MAPS

Se vuoi creare le tue mappe personalizzate, questa è la modalità che fa per te! Puoi condurre delle battaglie sulle mappe che crei in **VS. MODE** e nella **Modalità Multi-Pak**. Puoi anche scambiare le tue mappe con gli amici nella **Modalità Scambia Mappe**. Seleziona **DESIGN MAPS** (Progetta Mappe) sullo **schermo Selezione Modalità** con \uparrow , \downarrow e il pulsante A.

Crea mappe personalizzate

Quando apri la **Modalità Progetta Mappe**, usa i pulsanti L e R per fare apparire i menu delle caratteristiche del terreno e delle unità. Scorri tra le opzioni con \uparrow e \downarrow e premi il pulsante A per mettere la voce selezionata sulla mappa. Sistemando unità e basi, usa \leftarrow e \rightarrow per scorrere tra i colori disponibili.

Menu DESIGN MAPS (Progetta Mappe)

MENU CARATTERISTICHE DEL TERRENO (FEATURE)

Questo menu comprende HQ (Quartieri Generali), città, e tutti i tipi di basi così come strade, boschi, fiumi e altre caratteristiche del terreno.

MENU UNITÀ (UNIT)

Qui puoi scegliere tra unità di fanteria, meccanizzate, carri armati, razzi e altre unità di terra. Puoi anche schierare unità aeree, come bombardieri e elicotteri, e unità navali, come navi da guerra, incrociatori e mezzi da sbarco.

Comandi DESIGN MAPS

Pulsante L: Visualizza il Menu Unità

Pulsantiera di comando \uparrow \downarrow :

Sullo schermo Progetta - Sposta il cursore.

Sui Menu -

Usa \uparrow e \downarrow per selezionare le voci dei menu

Usa \leftarrow e \rightarrow per selezionare il colore delle unità, degli HQ e delle basi.

START: Visualizza una panoramica della mappa.

SELECT: Visualizza il Menu Progetta Mappe

Pulsante R: Visualizza il Menu Caratteristiche del Terreno.

Pulsante A: Sistema la voce selezionata sulla mappa.

Pulsante B: Seleziona la caratteristica del terreno o l'unità indicata dal cursore sullo schermo Progetta Mappe

❗ Non puoi cancellare le caratteristiche del terreno dopo averle sistemate sulla mappa, ma le puoi sostituire con altre caratteristiche. Seleziona la nuova caratteristica, poi poni il cursore sulla caratteristica da sostituire e premi il pulsante A.

❗ Puoi cancellare qualsiasi unità schierata selezionando DEL (cancella) dal Menu Unità, ponendo il cursore sull'unità che vuoi selezionare e premendo il pulsante A.

Regole per creare le mappe

Per poter usare una mappa in un combattimento devono essere soddisfatte alcune condizioni. Devono esservi almeno due Quartieri Generali sulla mappa che deve anche prevedere almeno un'unità schierata o una base di produzione per ogni QG dell'esercito.

❗ Quando la tua mappa è pronta per il combattimento, sullo schermo apparirà PLAY OK.

Le finestre di menu

Premi SELECT per fare apparire il **Menu Progetta Mappe (MENU)**. Usa \uparrow e \downarrow per selezionare una voce di menu e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Usa \leftarrow e \rightarrow per selezionare una voce del **Menu File (FILE)** e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.



Seleziona questo per caricare una mappa precedentemente salvata. Usa \uparrow e \downarrow per selezionare una mappa e premi il pulsante A per confermare.

Vieni qui per salvare una mappa che stai progettando. Usa la pulsantiera di comando \uparrow \downarrow per selezionare l'area in cui vuoi salvare e premi il pulsante A per confermare.

Per dare un nome alla tua mappa, seleziona questa voce di menu. Selezionando NAME ENTRY apparirà lo schermo Digita Nome.

HELP	HELP contiene le istruzioni sui comandi di DESIGN MAPS e le regole per le mappe.
INTEL	Per visualizzare il numero attuale di città e basi su una mappa, seleziona INTEL.
FILL	Scegli FILL per riempire un'intera mappa con una caratteristica di terreno. Scegliendo RANDOM dal Menu Riempi, il computer progetterà una Mappa con caratteristiche casuali del terreno.
END	Seleziona END per tornare allo schermo Selezione Modalità

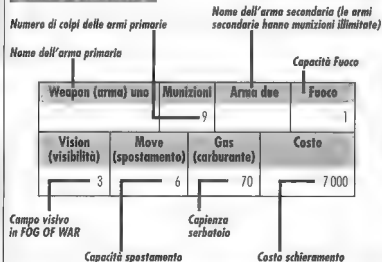
UNIT INFO

Ogni unità in **ADVANCE WARS** ha le sue caratteristiche specifiche. Conoscendo i punti forti e deboli del tuo esercito potrai elaborare una strategia più precisa e completa.

❗ Le unità che usano automaticamente due armi le alternano a seconda dell'unità nemica che stanno attaccando.

❗ Alcune unità non trasportano armi.

Qualificazione del



Quando vengono distrutte le unità di trasporto contrassegnate da ★, anche le unità da esse trasportate saranno distrutte.

Unità di terra



Fanteria (INFANTRY)

L'unità meno costosa da impiegare. Può conquistare nove basi ma ha una scarsa capacità di fuoco.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Mitragliatrice	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	3	99	1.000



Fanteria Meccanizzata (MECH)

Usa i bazooka contro i veicoli. Forte contro carri armati, può anche conquistare basi.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Bazooka	3	Mitragliatrice	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	2	70	3.000



Ricognizione (RECON)

Forte nel combattimento contro le unità di fanteria. Ha una grande capacità di spostamento.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Mitragliatrice	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
5	8	80	4.000



Carro armato (TANK)

Un carro armato piccolo e poco costoso. La sua grande capacità di spostamento lo rende facile da impiegare.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone carro armato	9	Mitragliatrice	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
3	6	70	7.000



Cannone Medio (MD TANK)

Possiede la capacità di attacco e difesa maggiori tra tutte le forze di terra.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone carro armato medio	8	Mitragliatrice	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	5	50	16.000



APC ★

Capace di trasportare unità di fanteria e meccaniche. Può anche fornire carburante e munizioni. Non trasporta armi.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	6	70	5.000



Artiglieria mobile (ARTLRY)

Unità di combattimento indiretta a basso costo. Fa fuoco sulle unità nemiche anche da distanza.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone	9	Nessuna	2-3
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	5	50	6.000



Lanciarazzi (ROCKETS)

Un'unità potente capace di far fuoco da distanza su unità di terra e navali.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Razzo	6	Nessuna	3-5
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	5	50	15.000



Antiaereo (A-AIR)

Un'unità specializzata forte contro le unità aeree, di fanteria e meccanizzate. Tuttavia non se la cava contro i carri armati.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone Vulcanico	9	Nessuna	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	6	60	8.000



Missili (MISSILES)

Distruggono le unità aeree. Hanno un vasto campo visivo in FOG OF WAR.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili terra-aerea	6	Nessuna	3-5
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
5	4	50	12.000



Elicottero da combattimento (B CPTR)

Può far fuoco su svariati tipi di unità, facile da schierare e imbattibile sul campo.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili anti-terra	6	Mitragliatrice	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
3	6	99	9.000



Elicottero da trasporto (T CPTR) ★

Può trasportare sia unità meccaniche che di fanteria. Non trasporta armi e non può fare fuoco.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	6	99	5.000

Unità navali



Uscia di guerra (B SUBP)

Ha una vasta capacità d'attacco. Il suo cannone infligge enormi danni alle altre unità navali.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone	9	Nessuna	2-6
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	5	99	28.000



Mare di guerra (TANBER) ★

Può portare fino a due unità di terra per volta.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	6	99	12.000

Unità aeree



Caccia (FIGHTER)

Padrone dei cieli, infligge notevoli danni alle altre unità aeree.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili	9	Nessuna	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	9	99	20.000



Bombardiere (BOMBER)

Infligge pesanti danni alle unità navali e di terra.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Bombe	9	Nessuna	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	7	99	22.000



Trasportatore (SUBTEND) ★

Può recare ingenti danni ai sommergibili e alle unità aeree. Può anche trasportare fino a due elicotteri per volta.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili antisommergibile	9	Mitragliatrice anti-aerea	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
3	6	99	18.000



Isotermine (MVR)

Quando si trova sotto la superficie può essere attaccato soltanto dagli incrociatori. Si trova scontrandosi con esso.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Toppeda	6	Nessuna	1
Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
5	5	60	20.000

INFORMAZIONI SUL TERRENO

Il terreno svolge un ruolo importante nella formulazione di una strategia di battaglia ottimale poiché si ripercuote sugli spostamenti delle truppe e può anche offrire una copertura difensiva.



Quartiere Generale (HQ)

Ogni esercito sul campo dispone di un quartiere generale che funge da base operativa. Un HQ può fornire munizioni e carburante, ricaricare HP e fornire una copertura difensiva superiore a tutte le unità di terra. Se riesci a catturare il HQ del nemico ti assicurerai la vittoria.



BASI

Le basi sono i punti di schieramento di tutte le unità di terra. Oltre a fornire rifornimenti e HP a queste unità, le basi forniscono anche un'elevata copertura difensiva.



Aeroporto (ARPT)

Le unità aeree entrano nel campo di battaglia da queste basi e qui ricevono rifornimenti e HP. La copertura difensiva degli aeroporti è elevata.



Porto (PORT)

I porti sono i punti di schieramento per tutte le unità navali che qui ricevono anche munizioni, carburante e HP. La loro eccellente copertura difensiva li rende sicuri per le navi e i sottomarini.



Città (CITY)

Le città possono essere alleate, neutrali o controllate dal nemico. Sia le unità meccaniche che di fanteria possono conquistare città neutrali e nemiche, che poi possono fornire rifornimenti e HP alle unità di terra.



Strada (ROAD)

Le strade permettono alle unità di attraversare le mappe senza ostacoli, ma non hanno altri vantaggi.



Pianura (PLAIN)

Le pianure sono il tipo più comune di terreno in ADVANCE WARS. I vantaggi del terreno sono limitati da una scarsa copertura difensiva.



Bosco (WOOD)

Quando è attivata FOG OF WAR, le unità schierate nel bosco possono essere viste solo dalle unità ad esse vicine o da quelle aeree. La copertura difensiva offerta dal bosco è superiore alla media.



Montagna (MT)

Soltanto le unità di fanteria, meccanizzate e aeree possono viaggiare su questo terreno. In FOG OF WAR le unità di fanteria e quelle meccanizzate aumentano il loro campo visivo di tre. Le montagne offrono una grande copertura difensiva.



Fiume (RIVER)

I fiumi solcano gran parte del terreno in ADVANCE WARS. Possono essere attraversati solo dalle unità di fanteria, meccanizzate e aeree. I fiumi non offrono alcun vantaggio difensivo.



Ponte (BRDG)

I ponti sono essenziali perché permettono alle truppe di terra di attraversare gli specchi d'acqua e i fiumi, ma oltre a ciò non offrono altri vantaggi.



Mare (SEA)

Soltanto le unità navali e aeree possono attraversare i mari. I mari non offrono altri vantaggi.



Secche (SHOAL)

Le secche offrono ai mezzi di sbarco punti di carico e scarico. Quasi tutte le unità possono viaggiare nelle zone di secca, ma queste non offrono alcuna copertura difensiva.



Scogliera (REEF)

In FOG OF WAR, le unità schierate tra le scogliere possono essere avvistate solo dalle unità vicine e da quelle aeree. A parte tale protezione, le scogliere offrono pochi altri vantaggi.

Un'altra caratteristica delle mappe è il Tempo Atmosferico, WEATHER. A seconda della mappa usata, a volte può piovere o nevicare. Tali condizioni climatiche si ripercuotono sulla capacità di spostamento delle unità impiegate.

Per informazioni dettagliate sul terreno, porta il cursore su una caratteristica specifica del terreno e premi il pulsante R. Questo è un buon modo per fare una ricognizione della mappa e sviluppare per essa una strategia specifica.

Informazioni sulle montagne in condizioni normali.



Informazioni sulle montagne in condizioni di neve.



OFFICER DOSSIERS (DOSSIER DEGLI UFFICIALI)

I seguenti dossier contengono brevi descrizioni di ciascun ufficiale comandante degli eserciti di ADVANCE WARS. Le informazioni di questi soggetti sono limitate, quindi è importante compilare un quadro più completo giocando a lungo. Ogni CO ha un potere speciale e unico (CO POWER) che può essere usato quando il rispettivo misuratore è completo. Il misuratore del CO POWER accumula automaticamente energia durante il combattimento.

Orange Star (Stella Arancione)

SKILL (Abilità)

Andy è un CO ben equilibrato senza particolari punti deboli.

POWER: HYPER REPAIR (Potere: Superrecupero)

Fa recuperare due HP a tutte le unità danneggiate di Andy.



Abilità

Tutte le unità di combattimento diretto di Max hanno una capacità di fuoco superiore. Tuttavia, le unità di combattimento indiretto sono piuttosto deboli e la loro capacità d'attacco è limitata.

POWER: MAX FORCE (Potere: Forza massima)

Potenziava il potere di attacco di tutte le unità di combattimento diretto di Max.



Abilità

Sami è un ufficiale di fanteria. Le sue unità di fanteria e meccanizzate sono esperte nel conquistare e fortificare nuove basi. Le sue unità di trasporto hanno un'ampia capacità di spostamento.

POWER: DOUBLE TIME (Potere: Tempo doppio)

Aumenta la già ampia capacità di spostamento di tutte le unità di fanteria e meccanizzate di Sami.



Blue Moon (Luna Blu)

GRIT

Abilità

Grit è un campione negli attacchi da lunga distanza, dando alle sue unità di combattimento indiretto un'ampia capacità d'attacco. Le sue unità di combattimento diretto hanno una buona capacità d'attacco.

POWER: SNIPE ATTACK

(Potere: Attacco cecchino)

Aumenta sia la portata che la forza delle formidabili unità di combattimento indiretto di Grit.



OLAF

Abilità

Olaf predilige i climi freddi e le sue truppe non temono la neve. Tuttavia, la pioggia riduce la loro capacità di spostamento.

POWER: ELIZIARD

(Potere: Tormenta)

Causa una nevicata che ostacola tutte le unità ad eccezione di quelle di Olaf.



Green Earth (Terra Verde)

EAGLE

Abilità

Eagle spadroneggia nei cieli e le sue unità aeree sono molto potenti. Al contrario, quelle navali sono piuttosto deboli.

POWER: LIGHTNING STRIKE

(Potere: Colpo fulminante)

Permette a tutte le truppe di Eagle, ad eccezione di quelle di fanteria e meccanizzate, di attaccare due volte in un turno.



DRAKE

Abilità

Drake è il signore dei mari, dove le sue unità navali non hanno rivali. Il combattimento aereo è il suo punto debole e i suoi elicotteri e aerei non godono di una buona reputazione.

POWER: TSUNAMI (Potere: Maremoto)

Causa un'onda gigantesca che si abbatte sulle unità nemiche danneggiandole.



Yellow Comet (Cometa Gialla)

KANBEI

Abilità

Kanbei comanda un esercito con eccezionali qualità difensive e d'attacco. Tuttavia, il costo dello schieramento delle sue truppe è molto elevato.

POWER: MORALE BOOST (Potere: Su di morale)

Dà alle truppe di Kanbei una sferzata d'energia e aumenta la capacità d'attacco.



SONJA

Abilità

Le capacità di ricognizione delle truppe di Sonja fruttano un ampio campo visivo durante FOG OF WAR e tengono nascosto lo stato degli HP agli occhi del nemico. Sonja soffre però di sfortuna cronica.

POWER: INHANCE VISION

(Potere: Visibilità maggiore)

Aumenta il campo visivo di tutte le unità di Sonja consentendo loro di scovare le unità nascoste nei boschi e tra le scogliere.



GLOSSARIO

Ecco qui alcuni termini usati in **ADVANCE WARS**, elencati qui in ordine alfabetico.

Basi

Città, porti, aeroporti, basi terrestri e QG sono tutte caratteristiche del terreno che possono essere conquistate. Conquistare e possedere tali basi è parte integrante di una buona strategia.

Cassa mappa sfida

La cassa mappa sfida ti permette di acquistare e detenere mappe sfida supplementari per due giocatori.

Cassa mappe speciali

Queste cassette contengono mappe supplementari o prolungamenti del gioco. La cassa mappe speciali è dotata di una serie completa di mappe su cui giocare.

Città neutrali

Le città neutrali sono contrassegnate in grigio e sono presenti su quasi tutte le mappe. Le unità di fanteria e meccanizzate possono conquistare queste città per creare basi alleate.



Un comando è un ordine impartito ad un'unità schierata. I comandi comprendono FIRE (fuoco), WAIT (attesa), CAPT. (conquista), ecc.

Combattimento indiretto

Unità con una capacità d'attacco di due o più spazi possono far fuoco su un'unità nemica da distanza ed evitare così il contrattacco. Questo combattimento unilaterale si definisce indiretto.

Costo di spostamento

Questo termine si riferisce alla percentuale della capacità di spostamento di un'unità necessaria per attraversare tipi specifici di terreno.

Imboscata

Un'imboscata avviene quando un'unità s'imbatte in un'unità nascosta o non visibile ed è costretta ad attendere fino al prossimo turno per ricevere nuovi ordini. Le imboscate possono avvenire solo in FOG OF WAR o imbatendosi in un sottomarino in immersione.

Unità

Un'unità è un gruppo di soldati o armamenti dello stesso tipo schierato in combattimento.

Unità Aeree

Caccia, bombardieri, elicotteri da combattimento e da trasporto sono i tipi di unità aeree in **ADVANCE WARS**. Tutte queste unità sono schierate dagli aeroporti.

Unità di terra

Fanteria, unità meccanizzate e di ricognizione, carri armati, carri armati medi, APC, artiglieria, razzi, antiaerei e missili sono i tipi di unità di terra presenti in **ADVANCE WARS**. Tutte queste unità sono schierate dalle basi terrestri.

Unità navali

Navi da guerra, incrociatori, mezzi da sbarco e sottomarini sono i tipi di unità navali presenti in **ADVANCE WARS**. Tutte queste unità sono schierate dai porti.



TABELLA DEI COSTI DI SPOSTAMENTO

Questa tabella indica il costo di spostamento per i tipi di unità su terreni specifici.

! Il costo di spostamento varia a seconda delle condizioni climatiche.

Questa tabella indica il costo di spostamento in condizioni atmosferiche normali.

TIPO DI UNITÀ	TERRENO												
	Pianure	Fiumi	Monti	Boschi	Strade	Città	Mari	OG	Aeroporti	Porti	Ponti	Secche	Basi
Fanteria	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1
Meccanizzata	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1
Carro armato medio	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1
Carro armato	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1
Ricognizione	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1
APC	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1
Artiglieria	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1
Razzo	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1
Antiaereo	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1
Missile	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1
Caccia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bombardiere	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Elicottero comb.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Elicottero trasp.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Nave da guerra							1			1			2
Incrociatore							1			1			2
Mezzo da sbarco							1			1			2
Sottomarina							1			1			2

TABELLE DEI COMBATTIMENTI

Il danno inferto da un'unità varia a seconda del tipo di unità attaccato. La tabella sottostante indica la gravità del danno inferto da un'unità ad un'altra seconda una classifica da A (potenziale di danno maggiore) a E (potenziale di danno minore).

TIPO DI UNITÀ ATTACCANTE	TIPO DI UNITÀ DIFESA												
	Fanteria	Meccanizzata	Carro armato medio	Carro armato	Ricognizione	APC	Artiglieria	Razzo	Antiaereo	Missile	Caccia	Bombardiere	Elicottero comb.
Fanteria	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D		E	E
Meccanizzata	C	D	D	C	B	B	B	B	C	B		E	D
Carro armato medio	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A		E	C
Carro armato	B	B	D	D	B	B	B	B	C	B		E	D
Ricognizione	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E		E	D
APC													
Artiglieria	A	A	D	B	B	B	B	B	C	B			D
Razzo	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			C
Antiaereo	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A
Missile											A	A	A
Caccia											C	A	A
Bombardiere	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			B
Elicottero comb.	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C		C	A
Elicottero trasp.													D
Nave da guerra	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			B
Incrociatore											C	C	A
Mezzo da sbarco													
Sottomarina													C

GIOCO CON PIÙ CASSETTE E CON UNA SOLA CASSETTA



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE™.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance	uno per giocatore
Cassette di gioco	
Gioco con più cassette	una cassetta per giocatore
Gioco con una cassetta	una cassetta
Cavi Game Link per Game Boy Advance	Due giocatori: un cavo
.....	Tre giocatori: due cavi
.....	Quattro giocatori: tre cavi

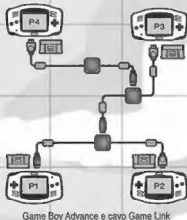
Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.
- Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).



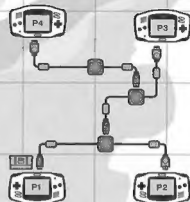
Game Boy Advance e cavo Game Link

Gioco con una cassetta:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.
2. Collegate i cavi Game Link.
3. Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).
4. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
5. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).



Game Boy Advance e cavo Game Link

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.
- Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).

[illegible][illegible]



PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE